

Samu Tolonen

Pelien julkaisukäytännöt

Insinööri (AMK)

Tietotekniikka

Kevät 2016



KAJAANIN
AMMATTIKORKEAKOULU
UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Tiivistelmä

Tekijä: Samu Tolonen

Työn nimi: Pelien julkaisukäytännöt

Tutkintonimike: Insinööri (AMK), tietotekniikka

Asiasanat: Peli, julkaisu, alusta, arvostelu, testaus

Työn tarkoituksena oli kuvata läpi peliteollisuudessa tapahtuvia käytäntöjä sekä analysoida niiden tarkoitusta ja vaikutusta. Tämän lisäksi työn tarkoitus oli myös käydä läpi esimerkkejä alan tapahtumista, joista nostettiin esille eri vaiheita ja syitä niiden tuloksille.

Työn toteutus tapahtui tutustumalla eri tiedonlähteisiin sekä käytännön osuudessa haastatteleamalla pelijulkaisijaa. Tietojen varmennus tapahtui hankkimalla tietoa useista eri lähteistä liittyen yhteen asiaan, jolloin voitiin saavuttaa tyydyttävä varmuusprosentti tiedon autenttisuudesta.

Työn tuloksena on saatu informaatiota pelin julkaisuun kuuluvista vaiheista sekä potentiaalisesti hyödyllistä informaatiota tuleville pelijulkaisijoille.

Abstract

Author: Samu Tolonen

Title: Game Release Conventions

Degree: Bachelor of engineering (University of applied sciences), information technology

Keywords: Game, release, platform, review, testing

The aim of this thesis was to describe the different conventions of the gaming industry, and analyze their meaning and effect. It was also meant to go through different examples of events within the industry, from which their phases and the reasons for their outcomes are emphasized.

The thesis was completed by studying different sources of information, and the practical portion was completed by performing an interview with a game publisher. Verifying the information was done by using multiple sources related to a single subject, which allows for a satisfactory reliability percentage on the authenticity of the information.

The end result is information related to the different phases that are involved in publishing games and also potentially useful information for future game publishers.

Sisällysluettelo

| | |
|---|-----|
| 1 JOHDANTO..... | 1 |
| 2 PELIJULKAISUN KÄYTÄNTÖJÄ, ALUSTOJA SEKÄ RAJOITUKSIA..... | 4 |
| 2.1 Nykypäivänä esiintyviä käytäntöjä pelien julkaisussa..... | 4 |
| 2.1.1 QA-testaaminen..... | 4 |
| 2.1.2 Pelien arvostelu julkaisun yhteydessä..... | 6 |
| 2.1.3 Markkinointi..... | 7 |
| 2.1.4 DLC – ladattava lisäsisältö..... | 10 |
| 2.1.5 Pelien sisäinen ekonomia..... | 15 |
| 2.2 Julkaisualustat..... | 18 |
| 2.2.1 PC..... | 18 |
| 2.2.2 Konsolien julkaisualustat..... | 36 |
| 2.3 Pelien julkaisuun liittyvät rajoitukset..... | 46 |
| 2.3.1 Pelijulkaisijoiden rajoitukset..... | 55 |
| 2.3.2 Alustoihin liittyvät rajoitukset..... | 56 |
| 2.3.3 PC-Porttaaminen..... | 56 |
| 3 OMAKOHTAISET KOKEMUKSET..... | 66 |
| 3.1 KAMKissa opiskelleen pelijulkaisijan kokemuksia..... | 66 |
| 3.2 Henkilökohtaiset havainnot..... | 68 |
| 3.3 Julkaisijan päätökset ja menetelmät..... | 76 |
| 3.4 Markkinointimenetelmiä, hyviä sekä varoittavia esimerkkejä..... | 81 |
| LÄHDELUETTELO:..... | 87 |
| LIITTEET..... | 104 |

1 JOHDANTO

Opinnäytetyön tavoitteena on koota tietoa modernien videopelien julkaisemiseen liittyvistä käytännöistä sekä analysoida esimerkkitapauksia peliteollisuuden merkittävistä tapahtumista. Näihin sisältyvät muun muassa pelien testaaminen sekä laadun varmentaminen, pelien markkinointi erilaisilla menetelmillä, pelien sisällön laajentaminen erikseen jaeltavilla sisältöpakkauksilla sekä peleihin implementoituja maksujärjestelmiä hyödyntävä pelin sisäinen ekonomia. Tarkastelussa on myös moderneja internetiä hyödyntäviä julkaisualustoja PC-alustalla sekä Xboxilla ja PlayStationilla, jotka hyödyntävät digitaalisen jakelun lisäksi myös pelien versionhallintaa sekä erilaisia sosiaalisia toiminnallisuuksia. Tämän lisäksi on tarkoitus analysoida näiden julkaisualustojen potentiaalia esimerkiksi tuleville indiekehittäjille sekä kertoa itse pelin kehityksessä ja julkaisemisessa esiintyvistä rajoituksista.

Työssä hankittiin myös tietoa paikalliselta pelijulkaisijalta haastattelun muodossa, sekä käyttämällä kirjoittajan omakohtaisia kokemuksia ja hankkimalla niille faktoihin perustuvaa pohjaa.

Työn materiaalina käytettiin eri pelijulkaisijoiden omia kotisivuja sekä eri peliutisiin erikoistuneiden sivustojen artikkeleita. Myös muutamaa asiaan liittyvää akateemista teosta käytettiin tiedonlähteenä. Tapausanalyysissä käytetään myös asiaan kuuluvien henkilöiden haastattelutietoja sekä heidän itsensä tekemiä ilmoituksia sosiaalisessa mediassa ja muissa internetkanavissa.

Työn sisältö käsittelee videopeliteollisuutta ja sen sisäisiä tapahtumia noin viimeisten 15 vuoden ajalta, mutta tarkastelussa on myös muutama tapaus jo huomattavan vanhoista videopelikonsoleista (esim. Nintendo Entertainment System vuodelta 1983).

Pelien julkaisukäytäntöihin liittyy muutamia termejä ja lyhenteitä, joiden merkitys on tullut lähinnä englannin kielestä. Tässä oleellisimpia:

-AAA-luokka tai tripla A-luokka = Luokittelu peliteollisuudessa peliprojekteille, joille niitä toteuttava yritys antaa suurimman mahdollisen budjetin ja markkinointinäkyvyyden mitä se vain kykenee, jolloin niistä oletetaan myös tulevan yksi markkinoiden merkittävimmistä peleistä kyseisen tuotteen julkaisuvuonna.

-Alphatestaus = Hyvin varhaisessa vaiheessa pelin tuotantoa tapahtuvaa testausta, johon sisältyy vain hyvin rajallinen määrä pelin lopullisesta sisällöstä. Tämä tapahtuu hyvin usein peliä tuottavan yrityksen sisällä, ja ulkopuolisten pelaajien mukaanpääsy on hyvin rajallista. Tällä testauksella pyritään varmistamaan tuotteen toimivuus ja laatu, valmistellen sitä betatestausta varten.

-Betatestaus = Pelin testaamista tuotantovaiheessa, jossa peli on jo suurimmaksi osaksi valmis, ja tuottajat haluavat kerätä lisätietoa pelin sisällön hiomiseksi ennen varsinaista julkaisua. Tavoitteena tässä testauksessa on bugien ja suurempien mekaanisten ongelmien etsiminen, jotka halutaan korjata tai muuttaa varsinaista julkaisua varten.

-Closed testing = Suljettu testaus, johon yleensä haetaan, tai siihen kutsutaan. Tällöin rajoittava tekijä on pelin tuottajan valintaprosessi

-Cross-franchising = Tavaramerkkien ja tuotenimien välinen yhteistyö

-DLC = Ladattava sisältö (**D**own**L**oadable **C**ontent).

-DRM = Digital Rights Management, digitaalisten oikeuksien valvonta, jolla pelikehittäjät pyrkivät estämään tuotteidensa väärinkäyttöä ja piratismia.

-Mikromaksut = Pelin sisällä tapahtuva vaihtokauppa, jossa käytetään joko pelin sisäistä valuuttaa, jota ostetaan oikealla rahalla, tai suoraan oikealla rahalla.

-Open testing = Avoin testaus, johon päästetään mukaan kaikki halukkaat. Yleisesti ainoa rajoittava tekijä on palvelinkapasiteetti tai asetettu lukumäärä.

-Preorder = Ennakkotilaaminen, jossa ostaja maksaa pelistä ennen kuin se on julkaistu.

-QA-testing = Laadun varmistaminen(Quality Assurance) testaamalla. Yleisesti yrityksillä on erillinen QA-testaamiseen omistettu osa henkilökuntaa, joiden tehtävänä on etsiä ja raportoida ohjelmassa esiintyviä virheitä. Tässä testauksessa siihen osallistuvat henkilöt ovat yleisesti perehtyneitä ohjelmaan, sekä yrittävät tarkoituksella etsiä menetelmiä, joilla ohjelman viat saadaan esille.

-SDK = Software Development Kit, yleensä ohjelma tai ohjelmapaketti, jonka avulla käyttäjä voi luoda sovelluksia tietylle alustalle tai rajapinnalle.

2 PELIJULKAISUN KÄYTÄNTÖJÄ, ALUSTOJA SEKÄ RAJOITUKSIA

Seuraavassa osiossa käsitellään pelien julkaisuun liittyviä asioita suurin piirtein kronologisessa järjestyksessä peliprojektin aikajanalla. Realistisesti kuitenkin seuraavien kappaleiden vaiheet ovat hyvin projektikohtaisia, ja muuttuvat niiden mukaisiksi. Kappaleen sisältöön kuuluu myös erilaisten esimerkkitapauksien analysoimista.

2.1 Nykypäivänä esiintyviä käytäntöjä pelien julkaisussa

2.1.1 QA-testaaminen

Pelien QA-testaaminen tapahtuu niiden elinkaaren alkuvaiheissa, jolloin pelit ovat juuri ja juuri saatu mekaanisesti ja graafisesti siihen vaiheeseen, että niitä voisi edes kutsua peleiksi. Suurempien virheiden ja mekaanisten puutteiden havaitseminen mahdollisimman aikaisin on äärimmäisen tärkeää, sillä niiden korjaaminen pelin julkaisun alla niiden vakavuuden tasosta riippuen on pelin laadun kannalta hyvin riskialtista ja haastavaa. Hyvin usein pelejä kaatavat virheet aiheuttavat huomattavan määrän negatiivista julkisuutta ja siten heikentävät pelin myyntiä, etenkin jos virheen annetaan pysyä pelin koodissa jo muutamankin päivän ajan julkaisun jälkeen.

QA-testauksessa käytetään erinäisiä menetelmiä mahdollisimman yksityiskohtaisen ja laajan testaustuloksen saamiseksi, kuten esimerkiksi ns. matriisitestausta, jossa pelin sisäisiä elementtejä pyritään yhdistelemään mahdollisimman järjestelmällisesti toistensa kanssa, jotta niiden välinen interaktio pystytään todentamaan toimivaksi ja pelillisesti järkeväksi. Tästä esimerkkinä arcade-malliset tappelupelit kuten Tekken ja Street Fighter, joissa testaajien tehtävänä on käyttää järjestelmällisesti jokaista hahmoa jokaista muuta hahmoa vastaan, jolloin niiden välistä käyttäytymistä ja tasapainoa voidaan tarkastella. [1.] [2.]

Toinen yleinen menetelmä on myös testauksessa olevan pelin jakaminen osiin, jotka jaetaan eri testaajille. Nämä voivat olla kartoja, hahmoja, tai muita selkeästi erotettavia osia pelin sisällöstä. Näin saadaan yksityiskohtaista tietoa

esim. tietyn pelialueen toimivuudesta sille halutulla tavalla, kun vähintään yksi henkilö pystyy keskittymään sen ominaisuuksiin, ja etsimään perusteellisesti puutteita tai hyväksikäytettäviä kohtia. Tällä tavalla voidaan ehkäistä pelikokemusta haittaavia sattumia, kuten toimintapelien tekoälyn huijaamista tai jonkin alueen kokonaan ohittamista alueen ominaisuuksia tai niiden puutteita hyväksikäyttäen.

QA-testauksen toinen tavoite on myös määritellä pelin yhteensopivuus sille suunnitellun alustan kanssa. Konsoleilla tämä yleensä ei ole ongelma, koska konsolien laitekokoonpano ei muutu eri laitteiden välillä. PC-alustoilla taas yhteensopivuus voi olla huomattavan monesta eri seikasta kiinni, kuten käyttöjärjestelmästä, keskusprosessorista tai näytönohjaimesta. Yleisin käytäntö on keskittyä Microsoft Windows käyttöjärjestelmiin, mutta eri sukupolven näytönohjatimet eri valmistajilta ovat yleisin rajoittava tekijä PC:lle tuotettujen tai käännettyjen pelien kanssa. PC:lle porttaamisessa täytyy myös ottaa huomioon taustalla käynnissä olevat ohjelmat, nimellisesti käyttöjärjestelmän prosessit sekä muut vaihtoehtoiset tai pakolliset ohjelmat, jotka vievät koneen resursseja.

-Alpha- ja Betatestaus

Vaikka Alpha- ja Betatestausvaiheiden välillä ei ole varsinaista täsmällistä eroa, on niillä muutamia erottavia seikkoja, jotka vaihtelevat kehittäjästä ja tuotteesta riippuen. Esimerkiksi Alphatestausvaihe on tarkoitettu tuotteen valmistelemista retaa varten, jolloin sen sisältö ei ole vielä varsinaisesti tarkoitettu julkiseen levitykseen, vaan sen toimivuudesta ja käytettävyydestä tarvitaan palautetta. Tämä palaute antaa suuntaa siitä, mitkä ovat tuotteen suurimmat heikkoudet ja puutteet, jotka haittaisivat normaalikäyttäjän ensikokemusta liian paljon että julkinen testaaminen olisi mahdollista. [3.]

Alphavaiheen testaaminen on myös optimointia varten, jolla varmistetaan ohjelman tai pelin paras mahdollinen resurssien hyödyntäminen. Etenkin loppukäyttäjien kannalta tämä on tärkeää, sillä kehittäjätiimillä voi olla käytössään huomattavasti suorituskykyisempää laitteistoa kuin tavallisella kotikäyttäjällä.

Pahimmillaan optimoinnin puute voi johtaa siihen, että lopullinen tuote ei toimi kunnolla muualla kuin sen omassa kehitysympäristössä.

Kun alfavaiheessa oleva tuote on todettu tarpeeksi vakaaksi ja käyttömukavaksi, voidaan se siirtää Betatestausvaiheeseen. Betatestaaminen vaatii yleensä huomattavasti laajemman testiryhmän, jonka vuoksi tuotetta yleensä joko jaetaan halukkaille, tai sille järjestetään hakuprosessi, johon vapaaehtoiset testaajat voiva ilmottautua.

Betatestauksesta vastaanotettu data ja palaute on tarkoitettu tuotteen laadun, käytettävyyden, mukavuuden sekä monipuolisuuden parantamiseen. Yleisesti kerätyn tiedon määrä on kuitenkin niin huomattava, että vain kriittisimmät ja parhaaksi todetut ideat otetaan huomioon, ja nekin voidaan laittaa talteen tulevia versioita varten, tai niitä ei välttämättä implementoida täsmälleen siten kuin ne on ehdotettu. [3.]

Betatestauksen aikana, etenkin jos käyttäjiä on tarpeeksi suuri määrä, pelin tai sovelluksen kehittäjät saavat mahdollisuuden löytää käyttäjien paljastamia yllättäviä sattumia tai virheitä joita heillä itsellään ei olisi ollut aikaa tai kykyä löytää itse. Koska testaajat ovat erilaisia persoonallisuudeltaan ja mielikuvitukseltaan, tavallinen käyttäjä saattaa hyvinkin löytää asioita ohjelmasta joita kehittäjä ei olisi osannut odottaa. Kun testissä on mukana jopa tuhansia ihmisiä, jotka kokeilevat tuotetta omassa ympäristössään oman tahtonsa mukaan, mahdollisuudet ja pelien teoreettiset ja realistiset rajat saadaan hyvin esille.

2.1.2 Pelien arvostelu julkaisun yhteydessä

-Arvostelukopiot ja review embargo

Pelejä ostaessa on mahdotonta tehdä informoitua päätöstä tuotteesta, jos on ensimmäinen joka sen ostaa, ja jos siitä ei ole minkäänlaista suuntaa antavaa materiaalia saatavilla (esim. Betatesti). Tämän vuoksi useat pelifirmat ovat omaksuneet arvostelukopioiden jakamisen tietyille valitsemilleen tahoille, jotka kykenevät antamaan oman mielipiteensä sekä objektiivista tietoa pelistä ennen

kuin se annetaan asiakkaiden käsiin myytäväksi. Tämä antaa pelien kehittäjille ylimääräistä mainosta sekä mahdollisuuden tehdä viime hetken parannuksia ennen varsinaista julkaisua.

Arvostelukopioiden vastaanottaminen on prosessi, joka vaatii sen että henkilö tai yhtiö jolle sellainen annetaan, on todistettavasti kykenevä objektiiviseen pelien arvosteluun, sekä vastuuntuntoinen työstään, jotta ennakoon lähetettyä tuotetta ei käytettäisi väärin(kopiointi, edelleen myyminen). Tämän vuoksi yleisesti arvostelukopioiden saajia ovat arvostetut pelilehdet sekä internetissä toimivat peliarvostelijat, jotka ylläpitävät erilaisia videokanavia tai blogeja. Sen lisäksi että nämä henkilöt kykenevät antamaan objektiivista tietoa arvostelussaan ja pystyvät kunnioittamaan arvostelukopioon liittyviä velvollisuuksia, arvostelijoille annetaan tietty päivämäärä ja kellonaika, jota ennen heidän keräämänsä tieto ei saa olla missään muodossa julkisessa jaossa. Tätä aikarajaa kutsutaan nimellä review embargo (suora käänös arvostelukiello). Tämän kiellon tai muiden ehtojen kunnioittamatta jättäminen yleensä johtaa siihen, että arvostelijan nimi laitetaan mustalle listalle, ja heidän kykynsä saada arvostelukopioita tai tunnistusta muilta alan työntekijöiltä heikkenee huomattavasti. Sopimusehtojen rikkominen tietenkin on myös lain mukaisesti rankaistava teko, jonka seuraamuksena arvostelija voidaan tuomita myös oikeudessa. [4.]

Review embargon takaraja yleensä asetetaan kuitenkin kohtuullisen lähelle pelin varsinaista julkaisua, joskus jopa siten että asiakkailta on vain 12 tuntia aikaa tehdä päätös. Valitettavasti tämä saattaa joskus johtaa tilanteisiin, joissa pelin ennakkotilanneet asiakkaat ovat joutuneet asemaan, jossa heidän käsissään on tuote joka ei heidän mielestään täytä sille asetettuja odotuksia. Asiaa mutkistaa vielä se, että arvostelujen julkaisu saattaa hyvinkin ilmestyä vasta aamuyöllä, kun embargon aikaraja menee umpeen, ja ensimmäiset videot ja artikkelit tulevat internettiin asiakkaiden saataville. Tällaisessa tapauksessa asiakkaalla olisi vain pieni aikaikkuna perua ostoksensa, ja jos hän ei sitä ehdi tekemään, olisi hänellä käsissään mahdollisesti palautuskelvoton tuote. [4.]

Kun embargon takaraja on kohtuuttoman lähellä pelin julkaisuhetkeä, sille annettu kritiikki voi mennä täysin huomaamatta ennen kuin on liian myöhäistä. Tämä puolestaan eliminoi arvostelukopioiden tarkoituksen miltei kokonaan, sillä

se ei kykene antamaan pelin ostajille tietoa tarpeeksi ajoissa, eikä se myöskään tarjoa pelille kunnollista mainosta.

Puolustuksena arvostelukiellon aikarajalle kuitenkin on sen väärinkäytön esto, sillä arvostelijat voivat etenkin blogien ja Youtube-kanavien korostamiseksi pyrkiä saamaan arvostelun muiden luettavaksi mahdollisimman nopeasti, joka ilman aikarajoitusta voi johtaa kiireessä tehtyyn epätarkkaan arvosteluun, joka ei puolestaan palvele asiakasta ollenkaan ja voi antaa pelille tarpeettoman negatiivisen vastaanoton puutteellisen ja epätarkan tiedon pohjalta. [107.]

2.1.3 Markkinointi

Peliteollisuus on kasvanut osaksi modernia yhteiskuntaa, ja koska erilaisten pelien pelaajia on satoja miljoonia, pelialan yritykset kehittävät alati uusia markkinointimenetelmiä asiakaskuntansa kasvattamiseksi. Pelin sisältö tai sen laatu itsessään merkitsevät hyvin vähän, jos kukaan ei tiedä pelin olemassaolosta, tai pelin ostaminen on liian vaivalloista, jotta kukaan haluaisi tehdä sitä edes kokeilumielessä. Tähän ongelmaan sovelletaan markkinoinnin keinoja.

Pelien mainostaminen on hyvin samankaltaista kuin elokuvien tai tv-sarjojen. Niille tehdään trailereita, joissa on pelin kohokohtia tai täysin räätälöityä videokuvaa, jolla pyritään houkuttelemaan asiakkaiden mielenkiintoa. Nämä mainokset yleensä pitävät sisällään kuitenkin vain osan pelin oikeasta sisällöstä, joten siksi niiden pohjalta ei tule tehdä johtopäätöksiä pelin laadusta tai edes sen oikeasta graafisesta ilmeestä.

Markkinoinnin apuvälineiksi ovat myös ilmestyneet erilaiset julkaisualustat ja kauppa paikat, jotka antavat julkaisijoille mahdollisuuden saada nimensä ja tuotteensa pelaajien silmien eteen mainosbannerien tai tarjousmyyntien avulla. Esimerkiksi hyvin suosittu pelien jakelualusta Steam antaa pelien julkaisijoille mahdollisuuden tehdä omanlaisensa kauppasivuston, johon voidaan sisällyttää kuvia sekä videoita pelistä. Tällä samalla sivulla on myös mahdollista ilmoittaa peliin liittyviä uutisia sekä muita tärkeitä tietoja, kuten laitteistovaatimukset, saatavilla oleva lisäsisältö, pelin sisältämät ominaisuudet ja mitä tahansa muuta.

Sivulla on myös Steamin käyttäjien laatimia avainsanoja(tageja), joilla he kuvailisivat peliä parhaiten, jotta eri pelikategorioiden selaajat voisivat löytää kyseisen tuotteen. Tämän lisäksi sivulla on vielä käyttäjien laatimia arvosteluja, joita ostamista harkitseva pystyy katsomaan, ja siten tekemään mahdollisen ostopäätöksen. [7.]

Pelien markkinoimiseksi yritykset tekevät myös huomattavia määriä erilaisia tarjouksia, joihin sisältyy ennakkotilaajien tarjoukset ja alennukset sekä erilaiset pelipaketit, joita ostamalla pelaajalle annetaan joko alennus ennakkoon tuotteen tilaamisesta tai sen ostamisesta osana suurempaa kokonaisuutta tai peliin liittyvää lisäsisältöä.

Ennakkotilaamisen avulla yritykset voivat rahoittaa toimintaansa ennen pelin varsinaista julkaisua, ja mainostaa tuotettaan jo hyvissä ajoin mahdollisille ostajille. Alennuksen ohella ennakkotilaamista pyritään korostamaan myös siihen kuuluvilla lisäsisällöillä, jotka voivat hyvinkin olla tehty vain ennakkotilaajille, eli niitä ei voi ostaa erikseen jälkeempään. Tällä tavalla saavutetaan tilanne, jossa päätös ostaa tuote ennen kuin siitä on saatavilla arvosteluja tai muuta tietoa on kaksiteräinen, sillä jos tuotetta ei osta ajoissa, siitä ei saa kaikkea sille suunniteltua sisältöä irti, tai jos sen ostaa ajoissa, mutta sen sisältöä ei koe mieleisekseen, saattaa pelaaja joutua joko palauttamaan tuotteen tai vain katumaan tilannetta. Viime aikoina asiakkaiden onneksi monet yritykset ovat alkaneet panostamaan asiakaspalveluun, ja siten myös palautus on tullut yhä useammin mahdolliseksi.

Eräs uusimpia markkinoinnin keinoja on cross-franchise promootio, jossa ostamalla toisen pelisarjan pelejä tai lisäsisältöä, asiakas voi saada lisäsisältöä johonkin toiseen peliin. Tämä voi sisältää hyvinkin erilaisia tuotteita, kuten ennakkopääsyn betatesteihin, tai vain kosmeettisia esineitä. Tällä tavalla jokseenkin tuntematon julkaisija saa mahdollisuuden mainostaa peliään jonkin toisen pelin pelaajakunnalle, ja koska usein tavaramerkkien väliset promootiot pyritään muodostamaan samaan genreen kuuluvien pelien kanssa, kummatkin sopimuksen osapuolet voivat hyvinkin saada lisää asiakkaita.

Eri tavaramerkkien välinen promootio ei kuitenkaan aina tapahdu eri yritysten välillä, sillä pelien markkinointia voi toteuttaa myös saman yrityksen tekemän, mutta jo valmiiksi hyvin tunnetun pelin avulla. Tästä esimerkkinä Activision-Blizzard:in omistamat pelisarjat Warcraft ja Diablo, joiden välille toteutettiin juuri kuvailtu cross-franchise- tarjous. Tarjouksen hyödyntäminen vaati yhden vuoden aikaista pelaajan tilaamista World of Warcraft- peliin, jonka oston yhteydessä pelaajalle annettiin heti kosmeettinen ratsu käyttöön World of Warcraftissa, ja samalla ostaja sai myös Diablo 3:n ilmaiseksi kun se julkaistiin. [108.]

2.1.4 DLC – ladattava lisäsisältö

Ennen korkeanopeuksisten laajakaistayhteyksien yleistymistä sekä verkossa toimivien kauppapaikkojen ja versionhallintaohjelmistojen lanseeraamista peleihin ei hyvin usein lisätty julkaisun jälkeen sisältöä, ellei pakollisia bugikorjauksia tai muita tarpeellisia ladattavia päivityksiä oteta huomioon. Näitä päivityksiä ei kuitenkaan myyty erikseen, vaan niitä saatiin joko pelin uudemassa versiossa sen levyltä tai internetistä ilmaiseksi. Kun pelin kehittäjät halusivat lisätä jotain suurempaa pelin jatkoksi, niitä myytiin erikseen levyillä, jotka saattoivat kuitenkin vaatia aikaisemman pelin pohjaksi. Näitä kutsutaan expansion packeiksi (suora käännös laajennuspaketti).

Ensimmäisiä ladattavia sisältöpaketteja tuotettiin Sega Dreamcast-konsolille, joka oli ensimmäinen pelialusta joka sisälsi verkkotuen vakiokonfiguraatiossa. Ladattavien DLC:iden koko kuitenkin oli hyvin rajoitettu, sillä Dreamcastin aikana (1998-2001) verkkoyhteydet olivat hitaita ja muistikorttien kapasiteetti hyvin rajallinen. Kun Microsoft julkaisi Xbox-konsolinsa, sen mukana tuli moninpeliä verkon välityksellä mahdollistava Xbox Live-ohjelma, jonka kautta myös hyvin moni Microsoftin julkaisema peli sai huomattavan määrän ladattavaa sisältöä. [109.]

Näitä lisälevyjä tuotti yleensä kehittäjä itse, mutta kolmannen osapuolen lisäosia on myös tuotettu. Niiden hinnoitus on yleisimmissä tapauksissa alhaisempi kuin alkuperäisen pelin, koska ne hyvin usein kuitenkin tarvitsevat sitä toimiakseen. Yleinen käytäntö on myös sisällyttää pelille julkaistut lisälevyt tulevista pelin versioissa (ns. deluxe-versiot).

Nykypäivänä lisäsisältö on pyritty tekemään siten, että sitä voidaan myydä pienissä erissä mikromaksujen kautta joko pelin sisällä tai erikseen kauppasivulta. Nämä paketit vaihtelevat huomattavasti eri kehittäjien ja hintaluokkien välillä. Niiden variaatio voi vaihdella pienistä kosmeettisista lisäyksistä, joiden hinta on yleensä alle 10 euroa, suurempiin pelillisesti merkittäviin asioihin, kuten pelihahmon varusteet, kulkuneuvot ja kyvyt, tai uusiin pelialueisiin tai pelimuotoihin, joiden hinta vaihtelee, mutta se pyritään kuitenkin pitämään alkuperäisen pelin hinnan alapuolella. Kokonaiset lisäosat voivat kuitenkin maksaa pohjapelin hinnan verran, sillä niitä voidaan kuvailla lähes kokonaisiksi peleiksi jos niiden tarjoamaa sisältöä ja sen määrää tarkastellaan läheisemmin.

Tästä esimerkkinä Blizzard Entertainmentin World of Warcraft, jonka kaikki 5 lisäosaa on myyty julkaisunsa hetkellä täydellä pohjapelinsä hinnalla (40 \$). Tämä hinta saattaa aluksi kuulostaa kohtuuttomalta vaihtoehtoisesta lisäsisältöpaketista, mutta sen justifikaatio tulee sisällön monimuotoisuudesta sekä sen laadusta. Nämä lisälevyt ovat sisältäneet täysin objektiivisesti katsottuna vähintään vuoden verran kehitys- ja tuotantotyötä, johon kuuluu peruspelimoottorin ominaisuuksien parantamista, uusia pelialueita, mekaniikkoja, pelihahmojen rotuja sekä hahmoluokkia. Kokonsa ja luonteensa vuoksi jokainen näistä lisälevyistä on tuonut yksinkertaisesti tarpeeksi ainesta peliin, että niiden ja kokonaan uuden pelin ero on joillain osa-alueilla kohtuullisen pieni.

Yleisin ladattavan lisäsisällön muoto on kosmeettinen, lähinnä siksi että niitä on kohtuullisen yksinkertaista mallintaa ja suunnitella, sillä ne eivät vaikuta pelin kulkuun oikeastaan millään tavalla. Ne voivat olla uusia tekstuureja vanhoille peliobjekteille, jolloin niitä kutsutaan "skineiksi", tai ne voivat olla lisäyksiä niihin, esimerkiksi uusi pelihahmon asuste.

Nykyaikainen DLC-pakettien myynti on kuitenkin kerännyt osakseen kritiikkiä, sillä joissain ääritapauksissa myytävien lisäysten on joko koettu olevan liian olennainen osa peliä, että sitä voisi jättää ostamatta, tai että muuten tasapainoitettu pelimekaniikka rikkoutuu "pay to win" DLC:n myötä, joka antaa sen ostaneelle pelaajalle etuaseman kaikkia muita pelaajia vastaan. Tämä

kritiikki kuitenkin on jokseenkin epäobjektiivista, sillä ”pay to win” on hyvin usein väärin käytetty termi. Monessa tapauksessa pelin tasapainoa horjuttavilla ostoksilla on suunniteltu olevan jokin heikkous tai rajoitus, jolla niiden käyttöä pyritään hillitsemään. Joissain tapauksissa DLC:n mukanaan tuoma etulyöntiasema on pyritty kuitenkin muuttamaan pienemmäksi päivityksellä, jolloin tasapaino kyetään säilyttämään. Toinen tapa tasoittaa pelikenttä on myös asettaa sisältö saataville myös niille, jotka eivät halua ostaa sitä, vaan ansaita sen pelaamalla. Tässä tapauksessa käytetään termiä ”pay to skip”, eli pelaaja maksaa vain ajan ja vaivan sivuuttamisesta. Tällöin saavutetaan pelimekaniikka, jossa pelaajaa ei pakoteta maksamaan, vaan sen voi tehdä jos haluaa.

-Versionhallinta

Moderni ohjelmistojen kehitys käyttää hyväksi internetin välityksellä toimivia lähdekoodin hallintaohjelmia sekä -sivustoja, joiden avulla ohjelmoija voi sekä päästä lähdekooditiedostoihin käsiksi useasta eri osoitteesta, mutta myös lisätä ja muokata ohjelmaa siten, että päivitykset ovat saatavilla myös muillekin heti kun ne on tallennettu. Tämä antaa kehittäjille mahdollisuuden päivittää ohjelmaa sen elinkaaren aikana ilman, että sitä tarvitsisi hankalasti ja vaivalloisesti kopioida kehittäjän koneelta toiselle. Tätä samaa versionhallintaa sovelletaan myös moderneissa peleissä yhä useammin.

Suosituimmat julkaisualustat, esimerkiksi Valven Steam julkaistiin vuonna 2003 ratkaisuna Valven pelien päivitysongelmiin, joiden vuoksi heidän peliensä pelaajat joutuivat etsimään manuaalisesti päivityksiä joskus jopa päivien ajan kun esimerkiksi Counter-Strike-pelipalvelimien päivitys ei sallinut vanhempien peliversioiden käyttämistä. Tämän ongelman vuoksi, sekä heidän toiveensa alustasta, joka antaisi Valveille mahdollisuuden kehittää piratismia ja huijaamista estäviä keinoja, Steamin kehitys aloitettiin vuonna 2002 projektinimillä ”Grid” ja ”Gazelle”. Tällöin internet-kyselyjen avulla Valve sai tietää, että noin 75% Valven pelien pelaajista käytti tarpeeksi nopeaa internet-yhteyttä Steamin kaltaista alustaa varten. [6.] [110.]

Steamin kaltaiset alustat inspiroivat pelien päivittämistä internetin välityksellä automaattisesti, ja nykyaikana joko taustalla käynnissä olevan ohjelman avulla

tai pelin käynnistämisen yhteydessä päivittyvät pelit ovat hyvin yleisiä. Nopeasti saatavilla olevat päivitykset voidaan pitää pieninä, jolloin niiden lataaminen taustalla ei haittaa pelaajaa miltei ollenkaan. Pieni vasteaika varmistaa myös mahdollisuuden korjata julkaistussa pelissä olevia virheitä tarpeeksi nopeasti että pelaajien ei tarvitse odottaa liian kauan tärkeitä korjauksia, jolloin he saattaisivat lopettaa pelin pelaamisen tai haluta palauttaa tuotteen.

Kuten nimikin kertoo, ladattava lisäsisältö jaetaan ostajille useimmiten versionhallintaohjelman kautta. Riippuen pelin kehittäjästä, DLC:n lataaminen toteutetaan erinäisillä menetelmillä, joihin kuuluu esimerkiksi latauskoodit, jotka lähetetään pelaajalle oston jälkeen, tai suora lataus kun pelaajan tilille on annettu siihen oikeus. Tietyt yritykset kuitenkin poikkeavat tästä normista, ja sisällyttävät myytävän sisällön pelin omalle levyille, ja siihen pääsee käsiksi vain avaimen ostamalla Tästä käytetään termiä On-disk DLC.

Korjauksien lisäksi versionhallinta sallii myös pelin sisällön laajentamisen päivitysten yhteydessä jopa ilman erillistä maksua pelaajalta. Tällöin pelaajat saavat lisää arvoa peliostokselleen, ja pelin kehittäjä kykenee ylläpitämään pelaajien mielenkiintoa ja mahdollisesti saamaan uusia ihmisiä kiinnostumaan pelistä.

Versionhallinta ei kuitenkaan ole vain pelienkehittäjien hyödynnettävissä, vaan monet yritykset ovat julkaisseet ilmaisia muokkaustyökalupaketteja käyttäjille, joilla on halua tehdä omia lisäyksiään tai muutoksia peliin. Näitä kutsutaan modeiksi, joka on lyhenne englannin kielen sanasta modification (suora käännös: muunnos). Modien hyväksyminen ja inkorporointi peleihin vaihtelee yrityksestä ja pelisarjasta riippuen, mutta modernit julkaisualustat ovat kuitenkin kohtuullisen suvaitsevaisia modeja kohtaan, kunhan ne eivät ole tehty huijaamista varten, tai ne eivät muuta tai korvaa pelin sisäisiä tärkeitä tiedostoja. Yksi kuuluisimpia esimerkkejä modaamisesta on Valven Counter-Strike, joka aloitti elinkaarensa Half-Life-pelin modina. Nykyään Counter-Strikea pelataan noin miljoona peliä päivässä siihen omistetuilla palvelimilla. [111.]

-Community Management

Moderni, internet-yhteyttä ja tietotekniikkaa hyödyntävä yhteiskunta on kykeneväinen taukoamattomaan tiedonvälitykseen ja kommunikaatioon. Miltei jokainen internetsivusto on jollain tasolla kykeneväinen tiedon jakamiseen sen käyttäjien välillä, ja pelien ja muiden ohjelmistojen sivustot eivät poikkea normista.

Peleissä, etenkin jos ne ovat moninpelejä, joissa on useita pelaajia, tarvitaan kykyä kommunikoida. Tämä saavutetaan implementoimalla chat-palvelu peliin, jonka kautta kirjoitetut viestit ja joskus myös puhuttu keskustelu on mahdollista. Myös pelin ulkopuolinen viestintä on haluttu mahdollistaa jo huomattavan kauan sitten erilaisten internet-keskustelupalstojen avulla.

Viime vuosien aikana erilaiset sosiaaliset mediat ovat yleistyneet huomattavasti nyky-yhteiskunnassa, jonka vuoksi pelifirmojen on täytynyt kyetä pysymään maailman mukana. Koska pelin pelaajat ovat kykeneviä ilmaisemaan mielipiteitään vapaasti, on pelien kehittäjien myös pystyttävä myös huomioimaan nämä mielipiteet, olivat ne millaisia tahansa. Koska tämä on aikaa ja vaivaa vaativa työ, pelien kehittäjät ja tuottajat eivät siihen välttämättä pysty yksinään. Tämän vuoksi yrityksissä on myös yhteisömanagereita, jotka toimivat linkkinä pelaajien ja kehittäjien välillä.

Pelialan yhteisön managerien nimimerkki alkoi MMORPG(Massively Multiplayer Online Role-Playing Game)-peleistä, joissa heidän tuli toimia asiakastukena, sosiaalisen mediakanavien edustajina, markkinoijina, sekä PR(Public Relations)-edustajina. Tämä ei siis tarkoita, että heitä ei olisi ollut ennenkin, vaan lähinnä sitä, että termi community manager ei ollut vielä heidän varsinainen ammattinimikkeensä, jolla olisi ollut nämä työtehtävät vastuullaan yksinään. [112.]

Aikaisemmin community managerit ovat olleet lähinnä foorumisivustojen moderaattoreita, joiden tehtävänä on ollut yhteisön sääntöjen noudattamisen valvominen sekä järjestyksen ylläpito keskustelupalstoilla. Ero mikä nykyaikaisen yhteisömanagerin ja vanhemman foorumimoderaattorin välillä on liittyy lähinnä

laajennettuun työkuvaan, joka sisältää markkinoinnin ja julkisuuden hakemisen. Managerien tehtävänä on pyrkiä levittämään yrityksen ja sen tuotteiden nimeä, ja samalla olemaan eräänlainen roolimalli keskusteluissa. Koska yrityksen tavoite on saada asiakkaat lähestymään heitä, managerin roolimalli tulee olla tuttavallinen ja suosiota herättävä. Heillä tulee olla kyky osoittaa välittämistä kun ihmiset haluavat tehdä valituksia, ja vastata nopeasti kun heillä on ongelmia. Yksi tärkeimmistä osuuksista mitä eri pelikehittäjien tietokanavat sisältävät ovat tietenkin peliin liittyvät uutiset ja blogit. Nämä sisältävät konkreettista tietoa siitä, miten peli tulee muuttumaan tulevaisuudessa ja miksi, joka antaa pelin pelaajille mahdollisuuden kommentoida asiaa ja pysyä mukana kehityksen kulussa sen sijaan että pelin muutoksista ei ilmotettaisi lainkaan etukäteen, ja että kehittäjä ei kykenisi kuulemaan yhteisön mielipiteitä asiasta.

Koska yhteisön tulee olla myös aktiivinen ja mielenkiintoinen, ei pelkästään riitä että manageri valvoo järjestystä ja puhuu mukavia ja hauskoja. Tämän vuoksi yhteisö tarvitsee virikkeitä, jotka saavat ihmisiä palaamaan keskustelupalstoille ja sosiaalisen median kanaville useammin kuin kerran. Nämä virikkeet saattavat olla erilaisia tapahtumia, kuten kilpailut, äänestykset, Q&A-sessiot ja nykypäivänä yleistyneet livestream-tapahtumat. Yleisesti nämä tapahtumat voidaan tiivistää keskustelun herättämiseen, jossa ihmiset pystyvät ilmaisemaan itseään, ja ohjaamaan yrityksen tuotteiden kehitystä yhteisön jäsenien antamien mielipiteiden ja ohjeiden avulla. Kun managerit analysoivat keskustelun kulkua ja suosittuja trendejä, kykenevät he antamaan itse kehittäjille mahdollisuuden seurata ihmisten mielenkiintojen kohteita tuotetta parantaessaan.

2.1.5 Pelien sisäinen ekonomia

Eräs viime vuosina esiintullut käytäntö, joka herättää puolesta ja vastaan hyvin kiivastakin keskustelua, on eräänlainen metapeli nimeltä mikromaksut ja niillä hankittavat peliesineet. Asiat joita pelien kehittäjät tarjoavat vaihtelevat voimakkaasti eri pelien ja peligenrejen välillä, mutta kaikkein vaikutusvaltaisimmat esimerkit, jotka ovat saavuttaneet aseman jossa mikromaksujen sekä pelaajien välisen vaihtokaupan tuottama voitto on jopa ohittanut pelin myymisestä saadun voiton, ovat muuttaneet pelimaailmaa pysyvästi.

Mikromaksut ovat tarjonneet pelien kehittäjille erinäisiä haasteita ja mahdollisuuksia, jotka voivat potentiaalisesti joko nostaa pelin täysin uudelle suosion tasolla, tai heikentää pelin kannatusta entisestään. Tämän kuitenkin riippuu hyvin paljon siitä, mitä ja miten pelin kehittäjät aikovat tehdä. Mikromaksujen implementointi on kohtuullisen helpolta kuulostava tehtävä, ja yleensä sitä tehdäänkin hyvin vapaamielisesti, sillä mikromaksujen periaate on tarjota pieniä helpotuksia tai vain visuaalisesti miellyttäviä asioita pelaajalle miltei olemattoman pieneen hintaan. Kun hintakynnys on asetettu tarpeeksi matalalle houkuttelevasta tuotteesta, sen ostaminen hetken mielijohteesta on petollisen helppoa, etenkin kun ostotapahtuman voi suorittaa muutamassa sekunnissa. Kehittäjien suunnitelma on kuitenkin suunnitella myytävät tuotteet siten, että vaikka niiden yksittäinen hinta asetetaan matalalle, niiden yhteinen myynti tuottaisi enemmän voittoa kuin esimerkiksi pelistä kerran maksettava ostohinta. Tämä voi potentiaalisesti tuottaa enemmän voittoa pidemmällä aikavälillä kuin kertaosto, kuten se onkin tehnyt tietyissä tapauksissa, vaikka peli olisikin saatavilla ilmaiseksi. Pelin sisäiset mikromaksut antavat myös eräänlaisen piratismiin estojärjestelmän pelille, sillä kaupasta saatavat hyödykkeet eivät yleensä ole saatavilla muutoin kuin ostamalla, jolloin niiden jakelu ei ole kytköksissä kopiosuojattuihin pelilevyihin tai sarjanumeroihin, vaan palvelimen varmentamiin erillisiin ostotapahtumiin.

Eräs esimerkki mikromaksujen implementoimisesta ilmaispeleihin on Valven kehittämä Team Fortress 2 vuodelta 2007, joka aluksi oli 20 euroa maksava tiimipohjainen FPS(First Person Shooter)-peli. Kun peliä kehitettiin eteenpäin, Valve antoi vuonna 2010 pelaajille mahdollisuuden kehittää omia 3D-mallinnuksiaan esineille, kuten aseille ja hahmojen varusteille, joka toimi eräänlaisena pohjana myöhemmin julkaistulle Steam Workshop-ominaisuudelle. Luotujen esineiden pohjalta käynnistetty tavarakauppa oli alusta lähtien erittäin suosittu, ja esineiden ostoista saatu yllättävän suuri tuotto käynnisti keskustelua TF2:n kehittäjien välillä. Valven työntekijä Robin Walkerin mukaan pelistä kerätty data alennusmyyntien sekä useiden pelitavaroita sisältävien päivityksien aikana osoitti, että Team Fortress 2 voisi mahdollisesti toimia paremmin mikromaksurahoituksella kuin yhden pelioston tuotolla. Kun peli muutettiin ilmaiseksi vuoden 2011 heinäkuussa, osittain kokeilumielessä tehty muutos ylitti

odotukset huomattavasti, sillä pelin tuotto yhdeltä kuukaudelta nousi 12-kertaiseksi. [30.]

Tähän riskialttiiseen toimenpiteeseen liittyi myös nykyään yleistynyt tapa toteuttaa mikromaksuja pelin sisällä, joka on sattumanvaraisesti ilmestyvät avattavat virtuaaliset laatikot. Nämä laatikot ovat itsessään miltei arvottomia pelaajalle, sillä niitä ei voi avata ilman kaupasta erikseen ostettavia avaimia, ja kaikkien laatikoiden sisältö on sattumanvaraisesti generoitu tietystä valikoimasta. Avaimia myydään 2,50 euron kappalehinnalla, joka hillitsee laatikoiden avaamista suuremmissa määrin tavalliselle pelaajalle. Koukkuna laatikoissa kuitenkin ovat niiden harvinaisimmat esineet, joiden tyypistä riippuen pelaaja voi saada rahansa takaisin moninkertaisesti myymällä sen eteenpäin. Tätä "loot crate"-mallia on käytetty useassa eri pelissä vaihtelevalla menestyksellä, mutta perusidea on pysynyt muuttumattomana.

Pelaajien välinen vaihtokauppa on muodostanut moderneissa peleissä myös omanlaisensa ekonominen järjestelmän, jota voi joissain tapauksissa kutsua eräänlaiseksi metapeliksi. Metapelin käsitteellä tarkoitetaan peliä pelin ulkopuolella, joka poikkeaa pelin sisäisistä säännöistä ja joka voi olla hyvinkin jotain, mitä pelin kehittäjät itse eivät suunnitelleet ollenkaan osaksi peliä. Metapelaaminen ei kuitenkaan aina tarkoita huijaamista tai pelin bugien hyväksikäyttöä, vaan se voi liittyä myös pelaajien kykyyn keksiä uusia ennennäkemättömiä strategioita ja ennakoida muiden pelaajien liikkeitä. Pelimaailman tarjoama anonymiteetti sekä pelien perimmäinen viihdetarkoitus antavat pelaajille mahdollisuuden innovoida miltei loputtomasti, ja pelien sisäisen ekonominen hyväksikäyttö voi olla joillekin pelaajille mielenkiintoisempaa kuin itse pelin pelaaminen. Metapelaaminen voi kehittyä jopa siihen asti, että sen hallitseminen on pelissä pärjäämisen kannalta miltei pakollista, esimerkiksi tournament-tyylisissä pelikilpailuissa joissa pelkästään pelin pelaaminen ei takaa voittoa, vaan osallistujien täytyy kyetä ennakoimaan vastustajansa liikkeitä ja valinnat, ja vastata niihin asiaan kuuluvasti. Pelien sisäinen ekonomia toimii joissain määrin samalla tavalla, vaatien pelaajalta taitoa ja suunnittelua siitä, miten hän aikoo maksimoida saamansa hyödyn muilta pelaajilta.

2.2 Julkaisualustat

2.2.1 PC

2.2.1.1 Steam

Kehittäjä: Valve Corporation

Julkaisupäivä: 12.9.2003

Ohjelmointikieli: C++, Objective-C(OS X), Java(Android)

Yhteensopivat alustat: Microsoft Windows, OS X, Linux, SteamOS, rajoitettu sovellus saatavilla myös PlayStation 3, iOS, ja Android

Käyttäjäkunta: Noin 125,000,000 aktiivista käyttäjää (aktiivinen tässä tapauksessa tarkoittaa joko tuotteen omistamista tai sisäänkirjautumista viimeisen 90 päivän aikana) [113.]

-Perusominaisuudet

Steamin pääasiallinen käyttötarkoitus on antaa käyttäjille alusta, jonka avulla he pystyvät ostamaan, lataamaan ja asentamaan pelejä ja muita ohjelmia, joita he ovat sisällyttäneet virtuaaliseen kirjastoonsa. Kirjastossa olevat pelit tallennetaan koneille GCF(Game Cache File)-tiedostojen muodossa, ja niihin pääsee käsiksi jokaiselle käyttäjälle generoidulla käynnistystiedostolla, joka mahdollistaa pelien asentamisen usealle tietokoneelle samanaikaisesti ilman rajoituksia, kunhan Steam kykenee varmentamaan käyttäjätunnukset. Kun varmennus on tapahtunut, Steamiin kytketyt pelit ovat myös saatavilla offline-tilassa, jolloin internet-yhteyden katkeaminen ei estä pelaamista. [114.]

Steam toimii myös versionhallintaohjelmana, joka pitää koneelle asennetut pelit päivitettyinä. Ominaisuudessa on kuitenkin tiettyjä seikkoja, joita käyttäjän tulee ottaa huomioon, esimerkiksi peliversion rollback-ominaisuus puuttuu Steamista, joka tarkoittaa että jos jokin peli aloittaa päivittymisen Steamin kautta, sitä ei voi perua. Päivityksen lataamisen voi pysäyttää, mutta se täytyy suorittaa loppuun ennen kuin peliä on mahdollista pelata uudelleen. Pelejä voi kuitenkin varmuuskopioida kirjaston asetusmenun avulla, mutta tämä ominaisuus jää kuitenkin useimmilta käyttäjiltä huomaamatta, ja varmuuskopiointi ei auta kun esimerkiksi rikkiäinen päivitys on jo tehty.

Steam sisältää myös sosiaalisia yhteisöpalveluja, kuten käyttäjien välisen chat-palvelun, jonka kautta he voivat lähettää viestejä tai puhua vertaisverkossa äänipuheluiden avulla kahden tai useamman käyttäjän välillä. Käyttäjät voivat myös lisätä muita käyttäjiä kaverilistoilleen, ja muodostaa yhteisöjä, joissa he voivat jakaa viestejä tai ladata yhteisön sivustolle sisältöä muiden katseltavaksi, kuten kuvankaappauksia tai upotettuja videoita.

Steam-ohjelma tarjoaa myös overlay-ominaisuuden, joka mahdollistaa chattaamisen, saavutusten ja muiden profiilitietojen selaamisen sekä sisäänrakennetun internet-selaimen käytön. Overlay-ominaisuus kytketään päälle ja pois pelin aikana painamalla SHIFT- ja SARKAIN-näppäimiä yhtäaikaaisesti.

Steamia on mahdollista myös käyttää mobiililaitteiden kautta lataamalla Steam-sovellus joko Apple Storesta tai Google Play-kaupasta. Mobiilisovellus sisältää mahdollisuuden kommunikoida kavereiden kanssa, pelikaupan selaamisen, sekä pelien lataamisen käynnistyksen etänä kotikoneelle, jossa käyttäjällä on myös käynnissä oleva Steam-sovellus.

Vuoden 2008 syyskuussa Valve lisäsi Steamiin pilvipalvelun nimeltä Steam Cloud, jonka avulla käyttäjät voivat käyttää pelitallennuksiaan ja -asetuksiaan ilman niiden erillistä siirtämistä muilla koneilla. Tämän ominaisuuden pystyy kytkemään pois päältä joko peli- tai käyttäjäkohtaisesti.

Vuonna 2013 Steamiin lisättiin Family sharing-ominaisuus, joka antaa käyttäjille mahdollisuuden jakaa omistamiaan pelejä perheelleen ja ystävilleen pelattavaksi antamalla tietyille koneille authorisaation käyttää niitä. Kun pelin jakanut käyttäjä ei pelaa, siihen käsiksi pääsevät pystyvät vapaasti tallentamaan progressiotaan ja saavutuksiaan. Kun pelin omistaja käynnistää pelin koneellaan, Steam antaa sillä hetkellä muille pelaajille viestin tästä sekä muutaman minuutin aikaa tallentaa ja sulkea peli, tai ostaa sen itse. Family sharing antaa myös jakajille mahdollisuuden asettaa rajoituksia peliensä pelaamiseen, joiden avulla pelaikaa voi määrittää ja pelien toiminnallisuuksia kuten mikromaksujen käyttöä voidaan sallia tai estää pelin omistajan toimesta. [115.]

Steamin tilaussopimuksen mukaan Valve pidättää oikeuden estää tai uudelleensallia käyttäjätilien käytön VAC (Valve Anti-Cheat) huijauksen estojärjestelmän avulla, joka on suunniteltu havaitsemaan huijaamiskeinojen käyttö moninpeleissä, sekä käyttäjätilien tai pelien myyminen laittomasti esimerkiksi eri alueiden hintaeroja hyväksikäyttämällä. VAC-eston saanut tili ei kykene yhdistämään pelipalvelimille, joissa on käytössä VAC-suojaus, ja jotkin pelit rajoitetaan kokonaan offline-tilaan. Myös erilaiset yhteisö-ominaisuudet estetään kokonaan, esimerkiksi chat-häirinnän estämiseksi. [116.]

-Pelikauppa

Steamin pelikauppa sisältää tällä hetkellä noin 7500 peliä Microsoft Windows:lle, 2300 OS X:lle, ja 1500 Linuxille. Steam on tällä hetkellä kaikkein suosituin digitaalinen pelien julkaisualusta PC:n käyttäjien keskuudessa. Tutkimusten mukaan Steamin kautta ostetut pelit edustavat noin 75% digitaalisesti myydyistä PC-peleistä. Valve ei vaadi pelijulkaisijoilta yksinoikeutta pelien myyntiin, ja suuri osa pelikaupan tarjonnasta on saatavilla muualta kuin Steamin kautta. [9.]

Pelikauppa on avoin kaikille, joilla on ilmainen Steam-käyttäjätunnus. Ostetut pelit ovat pysyvästi tilin käytettävissä ja ladattavissa mihin tahansa tietokoneelle, johon käyttäjä kirjautuu. Pelien hinta voidaan maksaa joko Amerikan tai Kanadan dollareilla, Britannian punnilla, Brazilian realeilla, Venäjän ruplilla ja Indonesian tai Intian rupioilla, riippuen käyttäjän sijainnista. [117.]

Steamin kauppa sisältää myös pelien lisäsisällön ostomahdollisuuden, johon kuuluu sekä pelin ohella myytävät sisällöt että pelin sisäiset tavarat tietyissä peleissä, joihin kuuluu käyttäjätiliin liitetty Inventory-ominaisuus. Inventory oli aluksi käytettävissä vain Valven peleissä, mutta vuoden 2015 helmikuussa se tuli saataville myös kolmannen osapuolen peleissä, joka antaa pelien kehittäjille mahdollisuuden luoda esimerkiksi sattumanvaraisesti ilmestyviä tavaroita peleihinsä. [118.]

Kauppa antaa myös mahdollisuuden lunastaa käyttäjän ostamia tuoteavaimia, joita käyttäjät voivat ostaa esimerkiksi Humble Bundlen kaltaisilta luotetuilta tahoilta, jotka antavat osan myyntituloista pelien kehittäjille. Avainkoodit ovat aina

vain kertakäyttöisiä. Osa lunastetuista koodeista on myös voitu hankkia niin sanotun harmaan talouden avulla sivustoilta, jotka hankkivat koodeja esimerkiksi alennusmyyntien aikaan suuren määrän, ja myyvät ne eteenpäin kun alennus on loppunut.

Pelikauppa sisältää myös huomattavan määrän ilmaisia pelejä, joita kuka tahansa saa ladata vapaasti. Nämä pelit sisältävät usein mikromaksullista sisältöä, jota pelaaja voi ostaa jos vain haluaa. Yleinen käytäntö on tarjota erilaisia premium-ratkaisuja, joilla pelaaja voi joko kertamaksulla tai esimerkiksi kuukausimaksulla saada itselleen pelin sisäisiä etuja, joita ilmaispelaajat eivät joko voi ansaita ollenkaan, tai niihin on sidottu rajoituksia kuten pelin sisäisen valuutan hankkiminen tai pelin progressio. Nämä pelit myös voivat hyödyntää Steam inventory-toiminnallisuutta, jolloin pelin sisällä ansaittavat tavarat voi käyttää itse, tai vaihtaa/myydä ne eteenpäin muille pelaajille. Vaikka pelin tavaroilla voi ansaita oikeaa valuuttaa, se talletetaan aina käyttäjän tilille nimeltä Steam Wallet, josta sitä ei voi siirtää esimerkiksi omalle pankkitililleen tai PayPal-tilille. Steam Wallet-rahoja voi käyttää ainoastaan pelikaupan ostoksiin tai pelien sisäisiin ostoksiin, ja kaikista ostoksista mitkä käyttävät tätä tiliä Valve perii 15% siirtomaksun. Wallet-tilin maksimikapasiteetti on 500 dollaria(noin 439,23€). [119.]

-Greenlight

Steam Greenlight on suunniteltu aloitteleville pelien julkaisijoille, kuten opiskelijoille, uusille yrityksille, sekä muille halukkaille, jotka eivät välttämättä ole minkään yrityksen palkkalistoilla.

Palvelun tarkoitus on antaa pelien julkaisijoille mahdollisuus esitellä pelinsä Steam-palvelussa, kertoen siitä tärkeimmät perusideat ja liittäen mukaan havainnollistavia kuvankaappauksia ja videoita. Steamin käyttäjät voivat antaa arvosteluja pelille, ja ilmaista mielipiteensä pelistä kommenttiosiossa, ja antaa palautetta pelinkehittäjälle tuotantoprosessin ajan. Kun peli saavuttaa tarpeeksi suuren määrän tukea käyttäjien suositusten muodossa, peli voidaan asettaa Steamin kauppapalveluun myytäväksi. Tarvittavien äänien määrää ei kuitenkaan ole tarkasti määritetty, ja voi vaihdella ajoittain.

Greenlight:in konsepti keksittiin siksi, että Steamin olemassaolon aikana erilaisten pelien julkaisu on vain kiihdyttänyt tahtiaan, ja aikaisemmin ennen vuotta 2012 pieni joukko työntekijöitä oli vastuussa Steamin kauppasivustolle päästettävistä julkaisuista. Heidän mielestään kuitenkin tähän suureen urakkaan oli olemassa parempi ratkaisu, ja Greenlight-ominaisuus julkaistiin vuoden 2012 lokakuun jälkeen. Ensimmäinen peli, joka sai hyväksynnän palvelun kautta oli indiekehittäjä Mikolaj Kamińskiin aiemmin 25.6.2012 julkaisema McPixel-puzzlepeli. [120.] [121.]

Greenlight-palvelu on suunniteltu antamaan pelin kehittäjille mahdollisuus kerätä palautetta yhteisöltä ennen kuin peli on valmis, ja sitä varten palveluun on olemassa kaksi kategoriaa, joihin pelin voi ilmoittaa riippuen sen kehityksen vaiheesta. Ensimmäinen ryhmä on pelit, jotka kehittäjä haluaa jakoon Steamin kauppaan, ja toinen on ideoille, joista kehittäjä haluaa palautetta niiden suunnittelua varten. Jos peli tai idea on lähetetty yhden kategorian alle, sitä ei voi muuttaa toiseksi. Jos haluaa esimerkiksi julkaista hyväksi todetun konseptin mukaisen pelin, täytyy käyttäjätilin tehdä uusi lähetys pelikategorian alle. [120.]

Greenlight-palvelua käyttääkseen pelin julkaisijan täytyy omistaa rajoittamaton Steam-tili, joka tarkoittaa vähintään yhden pelin omistamista kirjastossa, jonka lisäksi hänen tulee täyttää kaavake, jossa julkaisijalta pyydetään muun muassa tietoja hänestä sekä julkaistavasta pelistä. Julkaisijan tulee myös maksaa kertaluontoinen 100 dollarin(90€) lähetysmaksu, joka mahdollistaa kyseisen tilin käytön Greenlight-pelien julkaisemisessa. Lähetysmaksu on Valven mukaan suunniteltu estämään vitsillä tehdyt julkaisut ja roskapostit, ja se lahjoitetaan verojen jälkeen kokonaisena hyväntekeväisyyteen Child's play-järjestölle. Maksulla käyttäjätili saa lähettää rajoittamattoman määrän pelejä Greenlight:iin, ja julkaistut pelit tulevat välittömästi yhteisölle nähtäväksi ja arvosteltavaksi. [120.]

-Tuotteille asetetut rajoitukset

Julkaistavien pelien tulee täyttää myös Valven asettamat vaatimukset tullakseen julkaistuksi tai pysyäkseen Greenlight:ssa. Pelit eivät saa sisältää loukkaavaa materiaalia, ja ne eivät saa rikkoa tekijänoikeus- tai immateriaalioikeuslakeja. Jos julkaisu on modifikaatio jo julkaistuun peliin, tai se käyttää jonkun muun entiteetin omistuksessa olevaa pelimootoria, julkaisijalla täytyy olla täysi lisenssi pelimootoriin. [120.]

Valven omaa Source-mootoria voi myös käyttää julkaistavien modien pohjana Greenlight:ssa, mutta jos se on maksullinen, siihen liittyy ylimääräinen sopimus pelin jakelemiseksi Steamin kautta, ja jos Source SDK-ohjelmiston sisältämiä RAD-työkaluja on käytetty, tulee julkaisijan ottaa yhteyttä RAD-yhtiöön, ja ostaa lisenssi MILES- ja BINK-työkaluohjelmistoihin. Maksullisien Source-pelimootoria käyttävien julkaisijoiden tulee myös maksaa Havok:lle 25000 dollarin(noin 21960€) lisenssimaksu ennen kuin peli julkaistaan Steam-palveluun myytäväksi. Ilmaiset Source-modit eivät vaadi lisensointimaksuja, mutta niihinkin sisältyy lisenssin hakeminen ja Valven immateriaalioikeuksien kunnioittaminen. Tämä tarkoittaa, että pelin kauppasivustolla täytyy ilmoittaa selkeästi pelin luonne modina, sekä että se ei ole Valven tekemä. Valve pyytää myös, että pelit eivät sisällä suoraan kopioituja pelitasoja heidän julkaisemistaan peleistä, mutta jos modifikaatio vaatii sitä, peli yleensä asetetaan pelattavaksi vain niille käyttäjille, jotka omistavat kyseisen Source-pelin, josta taso on lainattu. [120.] [123.]

Ilmaispelien julkaisu on myös sallittua Greenlight:n kautta, mutta jos peli sisältää mikromaksuja tai muita vastaavia veloituksia, ne on implementoitava siten, että niiden käyttö on mahdollista vain Steam Wallet-tilin kautta. [120.]

Julkaistavat pelit eivät myöskään saa käyttää tietokoneen internetselainta toimiakseen, vaan niistä täytyy tehdä versio, joka kykenee toimimaan itsenäisesti suoritettavana ohjelmana. [120.]

Tällä hetkellä Greenlight tukee vain pelejä, jotka ovat yhteensopivia Windows-,Linux- ja OS X-käyttöjärjestelmien kanssa. Minimivaatimuksena kaikille peleille on, että ne toimivat Windows PC:llä. Palveluun voi myös lähettää

muita sovelluksia kuin pelejä, kunhan ne täyttävät samat kriteerit ja niiden äänestäminen toimii samalla tavalla. [120.]

-Greenlight:in toiminta

Julkaisun jälkeen pelin lähettänyt tili voi päivittää peliä vapaasti, ja vastata yhteisön antamiin kommentteihin. Kun peli saa käyttäjien antamia ääniä, julkaisija pystyy näkemään tietoja pelinsä menestyksestä muihin peleihin verrattuna. Pelille annettujen äänien numeerisella määrällä ei ole merkitystä, sillä valintaprosessissa huomioidaan pelin keräämä kiinnostus muihin Greenlight-peleihin verrattuna. Tällä tavoin kaikkien käyttäjien antama palaute muokkaa julkaistavien pelien järjestystä Steamissa.

Kun peli on saavuttanut tarpeeksi suosiota, sen julkaisijalle lähetetään sähköpostin kautta tietoa Greenlight-prosessista, ja samalla kutsu täyttämään vaadittavat online-dokumentit. Kun tämän on tehty, pienen viiveen jälkeen peli julkaistaan Steamin pelikaupassa. [120.]

Pelejä ei poisteta Greenlight:sta, jos ne eivät saa tarpeeksi ääniä, ja jos julkaisija ei itse sitä poista tai se ei riko sääntöjä, peli voi potentiaalisesti pysyä listalla ikuisesti. [120.]

Valve on halukas auttamaan pelijulkaisijoita, ja siksi antaa heille kohtuullisen määrän työkaluja pelin esittelysivun laatimista varten, ja myös ohjeistusta ja tukea niitä tarvitseville. Sivustolla on esimerkiksi ohjeita pelin esittelysivuston luontia ja pelin markkinointia varten, sekä ilmaisia hyödykkeitä kuten logoja sivustolle. [120.]

Pelien hinnoittelu sovitaan yhteistyössä Valven edustajien kanssa, ja hinnan asetus on hyvin tapauskohtaista. Kun peli on asetettu myyntiin, kehittäjälle maksetaan siitä kertynyt tuotto kerran kuukaudessa. Valve ei jaa tietoja tulojen jakamisesta julkisesti, vaan pelejä julkaisevia henkilöitä informoidaan asiasta kun peli on hyväksytty. Samalla kehittäjälle annetaan tarkka lista kaikista maksuista, joita myyntituloista saatetaan poistaa, kuten maksupetokset tai tuotepalautukset. Markkinointi- ja tiedonsiirtomaksuja Valve ei veloita. [120.]

Pelien myyntiä ei rajoiteta vain Steamin kautta tapahtuvaksi, vaan sitä voi myös myydä missä vain kehittäjä haluaa. Vaikka Steam sisältää myös erinäisiä lisäominaisuuksia kuten Steam Cloud ja pelin sisäiset saavutukset, niiden käyttö ei ole pakollista. [120.]

-Steamworks

Steamworks-SDK mahdollistaa Steamin sisältämien ominaisuuksien käytön kolmannen osapuolen peleissä. Näihin ominaisuuksiin sisältyy muun muassa saavutukset, Cloud-pilvitallennus, VAC-huijauksenesto, pelin sisäinen ekonomia mikromaksujen kautta, sekä internet-moninpeleihin tarkoitettu matchmaking, jonka avulla pelaajat voivat yhdistää pelipalvelimille automaattisesti ilman erillistä palvelin-listan selaamista. Moninpeliä pystyy pelaamaan joko dedikoiduilla palvelimilla tai peer-to-peer yhteydellä, jolloin pelaajat luovat väliaikaisen palvelimen tietokoneillaan. Pelien kehittäjä pystyy myös päivittämään peliään Steamin kautta käyttäen Valven palvelimia. [124.]

Steamworksin avulla on myös mahdollista implementoida DRM-toiminnallisuuuksia, joilla kehittäjä voi varmistaa, että peliä ei jaeta laittomasti käyttäjältä toiselle. Tämä toteutetaan joko luomalla jokaiselle käyttäjälle oma suoritustiedosto, joka estää pelin käynnistämisen jos sille authorisoitu käyttäjätili ei ole kirjautuneena Steamiin koneella. Pelin voi myös enkryptata jos julkaisija haluaa antaa ostajille mahdollisuuden ladata pelin tiedostot ennen varsinaista julkaisupäivää. Tämä mahdollistaa ennakkotilaamisen sekä vähentää serverikuormaa julkaisupäivänä. [124.]

Steamworksin käyttö sekä käyttöönotto on ilmaista. Kehittäjällä täytyy olla omistuksessaan rajoittamaton Steam-tili, jolla hänen tulee kirjautua Steamworks-sivustolle. Käyttäjää pyydetään kirjautumisen yhteydessä hyväksymään Steamworks:in käyttöehdot, jonka jälkeen hän pääsee käsiksi SDK-ohjelmistoon sekä dokumentaatioon, joka sisältää ohjelmiston käyttöön liittyvää tietoa. [124.]

Steamworksin rajapinta on ohjelmoitu C++-ohjelmointikielellä, joten käyttäjältä oletetaan sen osaamista. Usein kysyttyjen kysymysten osion mukaan pelimoottorilta ei vaadita erityisiä ominaisuuksia siihen, että peliprojektiin voi

sisällyttää Steamworks-toimintoja, ja että integraation voi toteuttaa missä vaiheessa tuotantoa kun vain haluaa. [124.]

-Workshop

Steam Workshop on Valven ja Steamworksia käyttävien pelien pelaajille suunniteltu alusta, johon käyttäjät voivat lähettää luomiaan pelimodifikaatioita, kuten erilaisia 3D-mallinnuksia, pelimodeja, tai miltei mitä tahansa muuta sääntöjen sallimaa sisältöä muiden pelaajien ladattavaksi tai tietyissä tapauksissa ostettavaksi. Workshop sai alkunsa vuonna 2012 pääasiallisesti Valven Team Fortress 2-pelin lisäsisällön jakelualustana, jonka jälkeen palvelua laajennettiin sopimaan myös muille peleille. [6.]

Kuten edellä mainittu, osa Workshopin tuotteista on maksullisia, ja ne ovat ostettavissa pelin sisällä Steam Wallet-palvelun kautta. Tuotto jaetaan Valven ja sisällön luojaan välillä, ja vuoden 2015 tammikuussa Workshop-tuotteiden kehittäjät olivat saaneet yhteisesti noin 57 miljoonaa dollaria tuottoa kaikista ostoksista. [125.]

Koska Workshopin sisältö on annettu julkiseen levitykseen, Valven tilaajasopimuksen ehtojen mukaan Valvella ja Valven yhteistyökumppaneilla on oikeus muun muassa käyttää, levittää, muokata, tehdä samankaltaisia tuotoksia, tehdä pohjasisällöstä derivoivia teoksia, kääntää sen sisältöä eri kielille, sekä asettaa sitä julkisesti näytille, joka tässä tapauksessa tarkoittaa muualle kuin Steam Workshop-sivulle, kuten Valven omien pelien sivustoille, joissa sisältöä voidaan mainostaa. [116.]

Workshop-sivulla käyttäjillä on mahdollisuus sisällön lataamisen lisäksi myös antaa palautetta sisällön kehittäjälle tai muuten lisätä omia kommenttejaan sivun keskusteluosioon. Sisällön kehittäjälle sivu tarjoaa miltei samanlaiset työvälineet kuin kauppasivusto, joihin sisältyy kyky ladata kuvankaappauksia tai esittelyvideoita, sekä kirjoittaa vapaamuotoinen esittelyteksti, johon hyvin usein liittyy sisällön käyttöohjeet. Sisällön lataaminen toteutetaan siten, että käyttäjä tilaa valitsemansa sisällön käyttäen sivulla annettua painiketta, jonka jälkeen Steam lataa uusimman version sisällöstä käyttäjän koneelle, joka voi vaatia

käyttäjältä ohjeiden mukaisia lisätoimia. Kun tilaus on voimassa, lisäsisältö tarkistetaan pelin käynnistytksen yhteydessä, ja jos Workshop sisältää uudemman version, se ladataan koneelle ennen kuin peli voi käynnistyä. Jos käyttäjä haluaa lopettaa ladatun sisällön käyttämisen, tilauksen voi lopettaa milloin haluaa, mutta ladattu sisältö joudutaan yleensä poistamaan manuaalisesti pelin kansioista.

-Market

Steamin Market-palvelu on tarkoitettu pelien sisäisten tavaroiden kauppaamiseen käyttäjien välillä hyväksikäyttäen Steamin Wallet-tiliä. Käyttäjät saavat asettaa myymilleen esineille itselleen sopivan hinnan, mutta yksittäisen tavaran minimiarvo on 0,03€, ja maksimiarvo 400 dollaria (noin 351,26€). [126.]

Koska kyseessä on palvelu joka käsittelee oikeaa rahaa, on Valve asettanut rajoituksia sille, ketkä pääsevät käyttämään markettia. Sallittujen tilien tulee suorittaa vähintään yksi ostos, jonka täytyy olla vähintään 30 päivää vanha ja maksimissaan vuoden vanha. Tämän lisäksi tilillä täytyy olla käytössä vähintään 15 päivän ajan Steam Guard-ominaisuus, joka lisää yhden ylimääräisen turvallisuusasteen käyttäjätilille estämällä tuntemattomista IP-osoitteista kirjautumisen lukitsemalla kirjautumisprosessin käyttäjän sähköpostiin lähetettävällä koodilla. Tämä prosessi täytyy toistaa joka kerta uudella avainkoodilla kun käyttäjän tilille kirjaudutaan tuntemattomasta osoitteesta. Steam Guard on myös saatavilla mobiilisovelluksen kautta lisäturvan varmistamiseksi. [126.]

Kaikki käyttäjien väliset ostokset ovat lopullisia, ja tavaroiden palautusmahdollisuus on toisilleen tuntemattomien käyttäjien välillä jokseenkin olematon. Kaikista ostoista ja myynneistä pidetään kirjaa käyttäjätilien yksityisissä tiedoissa, ja jokaisen tapahtuman yhteydessä molemmat osapuolet saavat myös kuitin sähköpostin välityksellä. [126.]

Marketissa tapahtuvat kaupat eivät vaadi rahayksiköiden vaihtamista, vaan kaikki ostotapahtumat toteutetaan käyttäjien omilla valuutoilla. Rahayksiköiden vaihtosuhte tarkistetaan päivittäin. [126.]

2.2.1.2 EA Origin

Kehittäjä: Electronic Arts

Julkaisupäivä: 3.6.2011

Ohjelmointikieli: N/A

Yhteensopivat alustat: Microsoft Windows, OS X, iOS, Android, Facebook Platform

Käyttäjäkunta: noin 50 miljoonaa rekisteröitynyttä käyttäjää [127.]

-Perusominaisuudet

Origin-palvelu kehitettiin korvaamaan vuonna 2007 julkaistut EA Store- ja EA Download Manager-palvelut, sekä tarjoamaan uusia ominaisuuksia käyttäjilleen. Origin-ohjelman perustoiminnot tarjoavat käyttäjille EA-pelikaupan, jossa on tällä hetkellä 594 peliä, joista osa on EA:n yksinoikeudella myytäviä pelejä. Ensimmäinen Originin kautta myytävä peli oli Battlefield 2: Special Forces-laajennuspaketti. [128.]

Pelikaupasta ostetut pelit antavat rekisteröityneelle käyttäjälle oikeuden ladata pelin rajattomasti haluamilleen tietokoneille, kunhan niillä on kirjauduttu Origin-palveluun. Origin antaa käyttäjille myös mahdollisuuden lunastaa ostettuja CD-avaimia, joiden avulla fyysisten kopioiden sijaan he voivat ladata pelin ilman levykettä. Tämä palvelu sallii myös muilta digitaalisilta myyjiltä ostetut versiot. Poikkeuksena tästä kuitenkin ovat pelit, jotka on julkaistu vuotta 2009 aikaisemmin, ja ainoa tapa vanhempien avaimien aktivointiin on ottaa yhteys asiakastukeen. [129.]

EA hankki oikeuden Origin-nimeen vuonna 1992 kun se osti Origin Systems-pelistudion, joka tunnettiin Ultima-, Wing Commander- ja Crusader-pelisarjoistaan. [15.]

Origin on suunniteltu olemaan kilpailija Valven Steam-palvelulle, ja sen toimintaperiaate on hyvin samankaltainen. Ohjelma antaa käyttäjille pääsyn heidän hankkimiansa pelien virtuaaliseen kirjastoon, ja pitää ne ajan tasalla lataamalla päivityksiä. Ohjelma antaa myös käyttäjien muodostaa sosiaalisia

verkostoja kaverilistojen avulla, sekä tarjoamalla chat-mahdollisuuden kahden tai useamman käyttäjän välillä.

Originin overlay-toiminnolla on mahdollista käyttää erilaisia sosiaalisia kanavia, kuten Facebook, Xbox Live, Playstation Network, ja Nintendo Network. Myös TwitchTV-streamaaminen on mahdollista käynnistää overlayn kautta linkittämällä oma Twitch-käyttäjätunnus Originiin, jonka jälkeen streamin voi kytkeä päälle ja pois. Streamille voi antaa myös oman otsikon, ja pelin sisällä näkyvät ikonit kertovat käyttäjälle tietoa esimerkiksi katsojaluvuista. Stream-valikko sisältää myös asetuksia, kuten streamin resoluution, äänenvoimakkuuden, ruudunpäivitysnopeuden ja muuta.

Originia on myös mahdollista käyttää Android-laitteilla lataamalla Origin for Android-sovellus. Mobiiliversio sisältää pelikaupan ja käyttäjäprofiilien selaamisen, sekä chat-mahdollisuuden. Mobiiliversio mahdollistaa myös Originissa saatavilla olevien mobiilipelien pelaamisen, ja pelien saavutukset ovat käytettävissä eri alustojen välillä. [130.]

-Chillingo

Chillingo on Electronic Artsin omistuksessa oleva tytäryhtiö, jonka yhtiö osti vuoden 2010 lokakuussa 20 miljoonalla dollarilla. Tähän ostoon ei kuitenkaan sisältynyt Chillingon kaikki julkaistut pelit, kuten Angry Birds iOS-versio, ja Cut the Rope-fysiikka-älypeli, joka on saatavilla monelle eri alustalle. Yritys itsessään perustettiin vuonna 2005 Englannissa nimellä Chillingo Ltd. [131.]

EA:n omistuksessa Chillingo tarjoaa myös mobiilikehittäjille mahdollisuuden julkaista ja kehittää omia pelejään yrityksen avulla. Tähän sisältyy konsultaatioapua markkinoinnissa, pelin käännösapua muille alustoille, PR- ja markkinointipalveluja joiden avulla peli voidaan saada asiakkaiden tietoisuuteen sekä mahdollisia showcase-tapahtumia esimerkiksi E3-messuilla ja Game Developers Conference-tapahtumassa. [14.]

Yritys järjestää myös erilaisia cross-promootioita eri pelibrändien välillä, johon sisältyy yrityksen nimeämä "pop the offer"-mainostus, joka luo mobiilipelin

näkymän reunalle väliaikaisia kuplan näköisiä mainoksia muista peleistä, joita pelaaja voi katsella halutessaan viemällä kuplat sormella tai stulys-kynällä ruudun keskelle, ja näpäyttämällä niitä. Mainokset pyritään sovittamaan pelin genreen, jotta pelaajat saisivat tietää muista samankaltaisista peleistä joista he voisivat myös pitää. [132.]

Pelien julkaiseminen tapahtuu Chillingon kotisivulla täytettävän kaavakkeen avulla, johon peliä kehittävän yrityksen edustaja tai yksityishenkilö kertoo yhteystietonsa, sekä antaa lyhyen kuvauksen pelistä, sekä sen tuotantoelinkaaren vaiheesta. Kun tiedot on lähetetty, Chillingo ottaa yhteyttä viestin lähettäjään keskustellakseen pelin julkaisusta. [14.]

2.2.1.3 Uplay

Kehittäjä: Ubisoft

Julkaisupäivä: 17.11.2009, yhdessä Assassin's Creed 2-pelin kanssa

Ohjelmointikieli: N/A

Yhteensopivat alustat: Microsoft Windows, PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox 360, Xbox One, Wii U, iOS, Android, Windows Phone, Facebook Platform

Käyttäjäkunta: Ei julkisessa tiedossa, arviolta noin 50 miljoonaa rekisteröitynyttä käyttäjää [133.]

-Perusominaisuudet

Uplay kehitettiin tarjoamaan Ubisoftin asiakkaille samanlaisia digitaalisen jakelun etuja kuin Valven Steam-alusta, ja siksi ohjelma sisältää osittain samankaltaisia toimintoja. Uplayn pohjimmaisin käyttötarkoitus on tarjota digitaalisen sisällön, lähinnä pelien ja niiden sisällön, jakelua, digitaalisten oikeuksien varjelua, sekä pääsy Ubisoftin pelikauppaan. Palvelu mahdollistaa myös moninpelaamisen Ubisoftin palvelimilla, sekä sosiaaliset verkostoitumismahdollisuudet, kuten kaverilistan, chat-palvelun, sekä pääsyn Ubisoftin internet-sivuille, kuten foorumeille. Uplay-sovellus on myös saatavilla mobiililaitteille, joka sisältää pääsyn Ubisoftin internet-sivuille ja foorumeille sekä chat-toiminnallisuudet.

Uplayn pelikauppa sisältää tällä hetkellä noin 400 peliä usealta eri julkaisijalta, joista Ubisoft tarjoaa myös fyysisiä kopioita, lisäsisältöpaketteja, sekä keräilyesineitä kuten kirjoja, pienoismalleja, vaatteita sekä muita oheistuotteita. Vaikka kauppa tarjoaa muiden pelistudioiden pelejä, tällä hetkellä vain tietyt pelistudiot ovat saaneet asettaa tiettyjä pelejään kaupattavaksi Uplayn kauppaan. Uplay sisältää myös ominaisuuden nimeltä Uplay units-pisteet, joita pelaajat voivat ansaita pelaamalla pelejä, joissa ominaisuus on käytössä. Tietyt saavutukset peleissä antavat pelaajalle tietyn määrän pisteitä, joita he voivat käyttää Uplay-kaupassa lunastaakseen lisäsisältöä peleihinsä. [134.]

Uplayn DRM-toimintatapa on muuttunut ohjelman julkaisun jälkeen erinäisten ongelmien jälkeen. Alkuperäinen Uplay vaati kaikissa peleissä jatkuvaa internet-yhteyttä, ja katkos pelaamisen aikana pysäytti pelin, ja vaati sen uudelleen käynnistämistä. Tämä ongelma oli myös esillä Ubisoftin palvelimien puolella, sillä erinäiset DDoS(Distributed Denial of Service)-palvelunestohyökkäykset vuonna 2010 kohdistettiin Ubisoftin DRM-palvelimille, jolloin Assassin's Creed 2 sekä Silent Hunter 5-pelit olivat miltei kokonaan pelaamiskelvottomia muutaman päivän ajan [135.]. Huomattavan kritiikin seurauksena Ubisoft poisti jatkuvan yhteyden tarpeen peleistään vuoden 2010 loppupuolella. Uutena menetelmänä Uplayn pelit vaativat yhden kerran tapahtuvan validaation asennuksen aikana, jonka jälkeen pelin tiedostot tarkastetaan aina kun peli käynnistetään, jonka jälkeen peli ei pysähdy vaikka yhteys katkeaisi. Vanha DRM-tapa oli kuitenkin käytössä vielä muutamassa pelissä, joista yksi oli From Dust (julkaistu 27.7.2011), jonka Uplay- sekä Steam-versiot vaativat jatkuvaa yhteyttä toimiakseen. Asiaa kärjisti Ubisoftin foorumeille kirjoitettu ilmoitus, jossa foorumien moderaattori nimimerkillä "ms-kleaneasy" kirjoitti:

"We are aware of some confusion over the inclusion of DRM in the release of From Dust on PC.

*To prevent any on-going confusion, we would like to clarify From Dust PC will release with DRM requiring a **one-time only online activation**. After which you will be able to play the game offline.*

We hope this clears any outstanding confusion on the matter

With thanks

ms-kleaneasy, Ubisoft UK, forum manager” [19.]

Jälkeenpäin viesti on kuitenkin poistettu foorumeilta, palautettu väliaikaisesti, ja poistettu lopullisesti, ja jäljelle jääneet todisteet ovat kuvankaappauksia erinäisiltä tahoilta, kuten Reddit- ja RockPaperShotgun-sivustojen käyttäjiltä. Muutama kuukausi tapauksen jälkeen Ubisoft julkaisi päivityksen, joka poisti jatkuvan yhteyden tarpeen, ja siirsi pelin tallennustiedostot Ubisoftin palvelimelta pelaajan tietokoneelle. Vuonna 2012 järjestetyssä haastattelussa Ubisoftin edustajat ilmoittivat Ubisoftin pelien DRM-toiminnon vaihtamisen pysyvästi kertavarmistukseen, vaikka jälleenpäin julkaistussa The Crew-autopelissä (julkaisupäivä 2.12.2014) jatkuva yhteys oli vielä pakollinen. [136.]

Ubisoft kehitti myös Uplay-passport-järjestelmän Assassin's Creed 4: Black Flag-peliinsä, jonka avulla pelaaja pääsi pelaamaan moninpeliä sekä käyttämään muuta pelin online-sisältöä. Koodi toimitettiin uutena ostettujen pelien mukana, ja oli kertakäyttöinen, ja jos peli ostettiin käytettynä tai pelaaja lainasi sen, oli sitä varten ostettava passport-koodi Uplay-kaupasta. Vuoden 2013 lokakuussa tämä ominaisuus kuitenkin poistettiin käytöstä Ubisoftin saaman negatiivisen palautteen vuoksi, ja Assassin's Creed 4:n passport-koodit asetettiin kauppaan ilmaiseksi kaikille. Näiden epäonnistumisien jälkeen Ubisoft on siirtynyt kokonaan kertatarkistukseen asennuksen ja pelin käynnistyksen yhteydessä. [21.]

Uplayn maine koki myös kolauksen vuonna 2012, kun Googlen palveluksessa oleva tietoturvaisinööri Tavis Ormandy löysi Uplayn ohjelmakoodista osan, joka toimii rootkit-haittaohjelmien tavalla, antaen internet-sivustoille takaportin käyttäjän tietokoneelle (Liitteet, kuva 2). Tämän mahdollistaa koodin luoma plugin-lisäys internet-selaimiin, jonka avulla ulkopuolinen henkilö voi erilaisten internet-sivustojen sisältämien skriptien avulla käynnistää ohjelmia, jotka puolestaan voivat sisältää äärimmäisen vahingollista sisältöä. Ubisoftin edustajien mukaan kyseessä oli ohjelmointivirhe kehittäjien puolelta, johon liittyi ohjelmoijien käyttämät menetelmät käyttöjärjestelmän komentorivin ajamiseksi,

joiden alkuperäinen tarkoitus oli antaa kehittäjille kyky toteuttaa tarvittavia prosesseja pelien kehityksen aikana. Ongelma korjattiin pian sen havaitsemisen jälkeen, mutta tapaus jätti silti jälkensä keskustelupalstojen ja uutissivustojen kommenttiosioihin. [24.]

2.2.1.4 GOG Galaxy

Kehittäjä: GOG Ltd. [25.]

Julkaisupäivä: N/A, Alusta on vielä Betavaiheessa

Ohjelmointikieli: N/A

Yhteensopivat alustat: Microsoft Windows, OS X, Linux-tuki tulevaisuudessa

Käyttäjäkunta: N/A

GOG Galaxy on Good Old Gamesin kehittämä betavaiheessa oleva sovellus, jonka saa ladata ilmaiseksi yrityksen verkkosivuilta. Ohjelman tarkoitus on toimia Steamin tapaan julkaisualustana, joka tarjoaa käyttäjilleen DRM-vapaan pelikirjaston, jonka avulla he voivat ostaa, asentaa, varmuuskopioida, ja jakaa pelejään. Ohjelma ei ole pakollinen GOG:n kautta ostettujen pelien pelaamiseen, ja pelistä riippuen ostettuja pelejä voi liittää esimerkiksi Steam-sovellukseen jos siihen on tarve, mutta palvelusta ostettuihin peleihin ei kuitenkaan liitetä Steam-yhteensopivaa CD-avainta.

Pelien julkaisijoille GOG tarjoaa mahdollisuuden julkaista pelejä heidän kauppasivullaan, jonka sisältö on suoraan liitettävissä GOG Galaxyyn. Varsinaisia vaatimuksia julkaistavalle pelille ei ole, joten kuka tahansa voi lähettää peli-ideansa veloituksetta myytäväksi sivustolla täytettävän lomakkeen kautta. Annettuna ohjeena kuitenkin on että julkaisija täyttää lomakkeen niin huolellisesti kuin pystyy, ja että sen laatu on verrattavissa jo olemassaoleviin indiepeleihin. GOG hyväksyy myös mobiilipelejä kauppaansa, mutta pyrkii keskittymään PC-peleihin. Tällä hetkellä GOG ei kuitenkaan julkaise ilmaispelejä, tai pelejä, jotka sisältävät mikromaksuja. Pelin hyväksymistä hankaloittaa, mutta ei eliminoi, myös ilmaisten tai lainattujen assettien käyttö pelin sisällössä. GOG on myös ilmoittanut antavansa rajallista taloudellista tukea pelien kehittäjille, jos heillä on syytä uskoa valmistumaisillaan olevan pelin laatuun. Tämän vuoksi kehittäjiä pyydetään esittämään pelinsä GOG:n edustajille, jotta palvelua ei

käytettäisi aloitusrahana viimeistelyn sijaan. Jos peli on läpäissyt GOG:n arvostelijoiden preliminäärivaiheen, he lähettävät kehittäjille palautetta ja päätöksensä pelin julkaisusta, jotka GOG haluaa pitää luottamuksellisina liikekeskusteluina. [25.]

GOG.com itsessään on Puolalaisen CD Projekt-yrityksen käsialaa. CD Projekt perustettiin vuonna 1994 Marcin Iwińskin ja Michał Kicińskin toimesta. Verkkosivunsa lisäksi he ovat tunnettuja Witcher-pelisarjastaan, joka perustuu Puolalaisen fantasiakirjailijan sekä ex-ekonomistin Andrzej Sapkowskiin suosittuihin kirjoihin. Yrityksen tavoitteena on tarjota DRM-vapaita pelejä, sekä ajaa alas maksulliset ladattavat lisäsisällöt peleissä, tarjoten omiin peleihinsä lisäsisältöä ilman ylimääräistä maksua pelin ostohinnan lisäksi. Poikkeuksena tästä on Witcher 3: The Wild Hunt-pelin suuremmat lisäosat, Hearts of Stone ja tulossa oleva Blood and Wine. [137.]

Sivuston tavoite, jonka voi jotenkuten päätellä sen nimestä, on säilyttää vanhoja suosittuja pelejä DRM-vapaina digitaalisilla markkinoilla. Tämän tavoitteen saavuttamiseksi CD Projekt on käynyt läpi huomattavan määrän teknisiä ja lakisääteisiä ongelmia, jotka liittyvät vanhojen pelien restaurointiin myyntikuntoon. Uuden pelin kauppaaminen olemassa olevan yrityksen kautta on kohtuullisen yksinkertaista, mutta jos kauppaan asetettavan pelin kehittäjäyritys on ollut kuoletettuna vuosien ajan, täytyy peliin liittyviä oikeuksia metsästä monen mutkan takaa, sillä ne ovat voineet hyvinkin vaihtaa käsiä useaan kertaan yritykseltä toiselle, ja jäädä siten unohduksiin miltei kokonaan riippuen pelin iästä ja yrityksen panostuksesta siihen. Immateriaalioikeuksien lisäksi vanhat pelit ovat hyvin usein teknisesti haastavia, sillä niiden lähdekoodi ei välttämättä ole valmiiksi saatavilla, vaan joissain tapauksissa sitä täytyy hakea joko kehittäjän arkistoista tai se täytyy purkaa esille fyysisestä kopiosta. Tämä on ohjelmoijan kannalta hyvin ongelmallista, sillä esimerkiksi yli 15 vuotta vanhassa pelissä käytettävä koodi voi olla täysin yhteensopimatonta modernien järjestelmien kanssa. Tämän vuoksi GOG:in työntekijät ovat joutuneet käyttämään luovia ratkaisuja pelien kunnostamiseksi, käyttäen kustomoituja ohjelmaympäristöjä jotka emuloivat vanhoja järjestelmiä, joiden avulla vanhan ohjelmakoodin kopiointi tai muokkaaminen on mahdollista. Fyysisen kopion tai lähdekoodin hankkiminen voi myös olla suuri haaste, sillä vanhat CD-levyt voivat hyvinkin olla

toimintakelvottomia vuosien säilytyksen jälkeen, ja saatavilla ainoastaan nettihuutokaupoista tai keräilijöiltälahjoituksena. GOG:n edustaja on kuitenkin sanonut haastattelussa tämän prosessin olevan tärkeä yritykselle, joka haluaa säilyttää historiallisesti merkittäviä pelejä digitaalisessa muodossa siksi, että ne eivät katoaisi lopullisesti yhtäkkiä kun viimeiset fyysiset kopiot häviävät. Peleissä käytettävät DRM-tekniikat voivat myös olla haasteellisia esteitä restaurointiprosessin aikana. Tästä esimerkkinä Australialaisen Beam Softwaren kehittämä KKND (Krush, Kill 'n' Destroy)-peli, jonka enkryptattua ajotiedostoa ei saatu avattua ollenkaan, ja GOG:in tuotekehityspäällikön Marcin Paczyńskin mukaan on mahdollista että suojaus on mahdoton ohittaa. [28.]

GOG Galaxy on kuitenkin saanut kohtuullisen lämpimän vastaanoton betatestaajien keskuudessa. Sovelluksen käyttäjät ovat kehuneet Galaxyn vaihtoehtoista luonnetta, joka antaa pelaajalle mahdollisuuden päättää pelien pelaamisesta sovelluksen kanssa tai ilman. Myös pelikirjaston ja -kaupan selaamisen kätevyydestä on tehty vertailuja Steam-palveluun, mainiten pelien lajitteluun liittyviä työkaluja joita Galaxy käyttää pelien kategorisoinnissa. Galaxyn pelikauppanäkymässä käyttäjä voi lajitella pelejä genren, käyttöjärjestelmän, kielen, ominaisuuksien kuten yksin- tai moninpelimahdollisuuden, julkaisupäivän, pelin kehittäjän ja hintahaarukan tai alennuksen perusteella. Samanlainen lajittelujärjestelmä on myös käytössä pelikirjastonäkymässä, jossa käyttäjä voi myös antaa peleilleen omatekoisia tunnisteita, joiden avulla kirjaston voi lajitella täsmälleen niin kuin itse haluaa. Ohjelman ja sen kehittäjän korostama valinnan vapaus sekä DRM-vapauden ylläpito on tehnyt Galaxystä huomattavimman kilpailijan Valven Steam-alustalle. [29.]

2.2.2 Konsolien julkaisualustat

2.2.2.1 Xbox Live

Kehittäjä: Microsoft

Ohjelmointikieli: N/A

Julkaisupäivä: 15.11.2002

Yhteensopivat alustat: Xbox(2002-2010), Xbox 360, Xbox One, Windows XP ja Windows 7(tunnettiin nimellä Games for Windows – Live, ei enää toiminnassa), Windows 8, Windows 8.1, Windows 10 (nimi muutettu Windows Storeksi), Windows Phone

Käyttäjäkunta: Noin 48 miljoonaa [138.]

-Perustiedot

Xbox Live kehitettiin varta vasten internet-moninpelin mahdollistamiseksi samaan aikaan julkaistavan Xbox-konsolin kanssa, koska Microsoftin työntekijät uskoivat internetin välityksellä tapahtuvan moninpelaamisen olevan tärkeä osa tulevaisuuden pelejä. Xboxin kilpailijoina toimivat Segan Dreamcast-konsoli vuodelta 1999, sekä Sonyn PlayStation 2, josta aiemmassa oli internet-tuki valmiiksi sisäänrakennettuna, ja tarjosi peleihinsä ladattavaa lisäsisältöä. Koska tarpeeksi nopeat laajakaistat olivat vielä harvinaisia tavallisissa talouksissa, Dreamcastin käyttäjät joutuivat tyytymään puhelinverkon kautta toimiviin dial-up-modeemeihin, jotka eivät tarjonneet tarpeeksi suorituskykyä konsolipelaamiseen. Jälkeenpäin vuonna 2001 julkaistu laajakaista-adapteri taas oli vaikea hankkia, sillä niitä valmistettiin vain muutamia satoja tuhansia, kun konsoleita oli myyty noin 9 miljoonaa. Lopulta Dreamcastin valmistaminen lakkautettiin vuoden 2001 lopulla. Sonyn PlayStation 2 sai internet-toiminnallisuutensa ensiksi Japanissa vuonna 2001, ja vasta vuoden 2002 lokakuussa se saapui Amerikkaan. Euroopassa PlayStation 2 sai verkkoadapterinsa vasta vuoden 2003 Kesäkuussa. Tämä tarkoitti Xboxin kannalta hienoista etumatkaa länsimaiden Markkinoilla, sillä Xbox julkaistiin USA:ssa jo 15.11.2001, ja Euroopassa 14.3.2002. [32.]

Xboxin kehittäjät halusivat varmistaa, että heidän mielestään järkevä ja tarpeellinen Internet-ominaisuus ei kokisi Dreamcastin kohtaloa, joten Microsoft analysoi Segan tekemiä virheitä. Koska nopea laajakaistayhteys vaadittiin tyydyttävään internetpelikokemukseen, ja koska yhteyden avulla voitaisiin myös ladata lisäsisältöä peleihin, Microsoft päätti tehdä laajakaistatuesta sekä sisäänrakennetusta kiintolevystä Xboxin standardikokoonpanon osia. Nämä ominaisuudet antoivat Xboxin pelaajille kyvyn jakaa ja ostaa enemmän ja laadukkaampaa sisältöä peleihinsä, kuten karttoja, varusteita, pelihahmoja ja muuta [32.]. Laajakaistan käyttö salli myös suorituskykyä vaativimpien ominaisuuksien käytön, kuten VoIP(Voice over Internet Protocol):n käytön, joka mahdollisti pelaajien välisen puhekeskustelun pelin aikana mikrofoni-kuulokkeiden avulla. Tämä ominaisuus oli vielä Xbox Liven julkaisun aikana miltei kokonaan käyttämätön muilla alustoilla [32.]. Xbox ei kuitenkaan tukenut ollenkaan dial-up-modeemeja, joka oli kriitikoiden mielestä kyseenalainen päätös Microsoftin kannalta, sillä vuosituhaten käänteessä kaikissa talouksissa ei ollut laajakaistamahdollisuutta. Xbox Live myös sisälsi online-kaverilistan, jonka avulla pelaajat pystyivät käyttämään samaa nimimerkkiä, josta Xbox Livessä käytetään termiä gamertag, moninpeleissä riippumatta pelistä tai sen julkaisijasta. Tuki alkuperäiselle Xboxille lopetettiin vuonna 2010, ja nykyään online-pelaaminen Xboxilla on mahdollista vain paikallisverkossa tai erillisen ohjelman avulla, joka simuloi LAN(Local Area Network)-yhteyttä, kuten XLink Kai. Xbox Live itsessään on siirretty eteenpäin Microsoftin kehittämille uudemmmille alustoille, ja on edelleen pääasiallinen verkkopalveluiden tarjoaja Xbox-konsoleille. [38.]

Xbox Live on saatavilla kahdella eri tavalla, jotka ovat Xbox Live Free ja Xbox Live Gold, joista kuukausimaksullinen Gold sisältää huomattavasti enemmän ominaisuuksia, kuten online-moninpelin, median jakamisen sekä video- ja äänikeskustelun. Free- ja Gold-versiot sisältävät kuitenkin mahdollisuuden luoda 3D-avataarmallin käyttäjäprofiiliin, sekä pilvitallennuksen peleihin. Molempiin versioihin voidaan myös asentaa kolmannen osapuolen kehittämiä ohjelmia, jotka voivat puolestaan asettaa omia vaatimuksiaan ja tilausmaksujaan. Näihin ohjelmiin sisältyy muun muassa Amazon.com Instant Video-palvelu, Crunchyroll-palvelu, erinäisten TV-kanavien katseluohjelmat, Twitch.tv-streamauspalvelu, Youtube, Skype ja muita. [139.]

Näiden ohjelmien avulla, sekä Xbox Liven tarjoamien ohjelmien avulla palvelun käyttäjät voivat streamata ja katsoa muita streameja konsolillaan, ostaa ja katsoa TV-sarjoja sekä elokuvia, käyttää Microsoftin OneDrive-tiedostojen säilytyspalvelua sekä selata internetsivuja. Palvelujen laajuutta rajoittavat lähinnä Gold-tilaus, palvelujen tilausmaksut, sekä ohjelmien yhteensopivuus ja implementointi Xbox-konsolille. Monet TV-kanavat ja elokuvapalvelut ovat myös lukittu vain tiettyjen valtioiden alueelle. Xboxin ilmaisapelit ovat saatavilla vain Gold-tilauksen omistajille, ja jos pelin hankkinut tili ei uusi tilaustaan, ilmaisapelit lukitaan kunnes Gold-jäsenyys aktivoidaan uudelleen. Xbox Live Free ja Gold ovat tällä hetkellä saatavilla 42:ssa eri valtiossa. [140.]

-Gamercard

Palvelun käyttäjille Xbox Live tarjoaa edellä mainittujen ominaisuuksien lisäksi myös mahdollisuuden ansaita Gamerscore-pisteitä peleissä olevien saavutusten kautta, joilla oli alunperin tarkoitus olla käytettävissä esimerkiksi pelien tai elokuvien lunastamiseen Xboxille, mutta ominaisuutta ei kehitetty tämän edemmälle. Pisteiden määrä toimii lähinnä statussymbolina Xbox Live-palvelussa, mutta monet pelisivustot kuitenkin sisältävät huomattavan yksityiskohtaisia ohjeita Gamerscore-saavutusten ansaitsemiseksi eri peleissä. Tämä tallennetaan käyttäjän GamerCard-tietopaneeliin, joka sisältää myös tietoa pelaajan profiilista, viimeksi pelaamistaan peleistä, sekä vain tilin omistajalle näkyvä Gamer Zone-asetus. Gamer Zonen on tarkoitus määrittää minkälaisen pelaajien kanssa käyttäjä asetetaan pelaamaan matchmaking-järjestelmän kautta. Tämä asetus on jokseenkin epäselkeä, sillä sen suunniteltua toimivuutta ei ole pystytty todistamaan ja sen saa päättää itse. Käyttäjäprofiilille on olemassa 4 Gamer Zone-asetusta: Recreation(suora käännös ajanviete), Pro eli ammattilaispelaaja, Family joka tässä tapauksessa voi tarkoittaa lapsia tai heidän Vanhempiaan, sekä Underground, joka soveltuu käyttäjille, jotka suosivat aggressiivisempia taktiikoita, ja ainoa rajoittava tekijä heille on Xbox Liven käyttö sopimus. Suurin osa pelaajista suosii Pro-asetusta, ja koska useat pelaajat haluavat pelata kavereidensa kanssa ilman matchmaking-pelihakua, on toiminnallisuudella vain näennäinen vaikutus koko palvelun toimintaan. [38.] [39.]

-Pelien kehittäjille

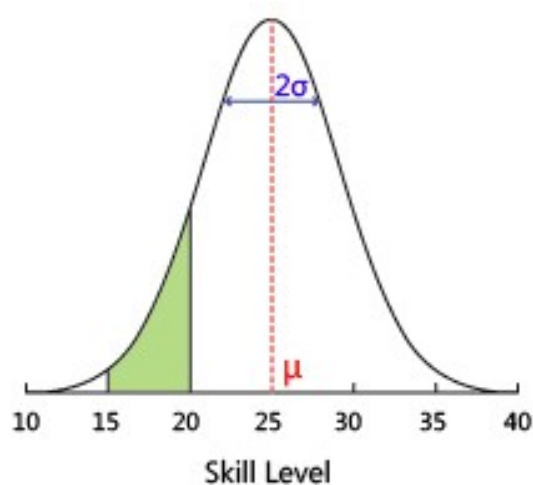
Pelikehittäjille Xbox Live Indie Games ja XNA Creator's Club ovat tarjonneet mahdollisuuden käyttää XNA Game Studio-kehitysympäristöä omien peliensä luomiseen, joita Xbox Liven käyttäjät pystyivät arvostelemaan Marketplace-sivustolla. XBLIG-ohjelma on kuitenkin tällä näkymin lopetettu vuoden 2015 syyskuusta lähtien, ja uusia jäsenyyksiä siihen ei hyväksytä eikä vanhoja ei voi uusia. Olemassa olevien indiepelien myynti tullaan pitämään yllä vuoden 2017 syyskuuhun saakka. Ohjelmaan osallistui yli 1000 kehittäjää eri puolilta maailmaa. [34.] [35.]

Nykyinen iteraatio ohjelmasta on toteutettu nimellä ID@Xbox, jonka tarkoitus on hyödyntää Microsoftin Universal Windows Platform-alustaa, jonka tarkoitus on toimia universaalina verkostona Windows 10-pohjaisten laitteiden välillä. Pelin kehittäjän ei kuitenkaan tarvitse olla rekisteröitynyt ohjelmaan käyttääkseen Xbox One-konsolia kehitysympäristönä, mutta pelin sertifiointi, julkaisu, päivitys ja myynti UWP:n kautta vaativat rekisteröinnin ID@Xboxiin sekä Microsoftin sopimuksella vaatima vastuuvakuutus (Errors and Omissions insurance), joka sisältää immateriaalioikeus- ja tekijänoikeusrikkomuksien korvaukset, joka esimerkiksi Happon Laboratoriesin kehittämän Sixty Second Shooter Primen tapauksessa maksoi noin 2037 dollaria (noin 1807,33 €), ja myös ikäluokitusjärjestelmän antama arvio eri alueilla, joka Suomessa kuuluu PEGI (Pan European Game Information):n piiriin. Lokalisaatio, johon kyseinen palvelu kuului eri kielille kääntämisen ohella Sixty Second Shooter Primen kohdalla maksoi noin 2042 dollaria (noin 1811 €). Jos peli on tarkoitus julkaista myös esimerkiksi Yhdysvalloissa, joutuu kehittäjä maksamaan myös ESRB:lle pelin arvioinnista, joka ymmärrettävästi nostaa pelin julkaisukustannuksia. [36.] [37.] [141.]

-TrueSkill

Microsoftin käytössä Xbox Liven matchmaking-ominaisuutta varten on myös patentoitu TrueSkill-algoritmi, jonka on kehittänyt Microsoftin tutkimusryhmä Microsoft Research. Algoritmi kehitettiin korvaamaan laajalti käytetty Elo ranking-järjestelmä, joka on nimetty keksijänsä fysiikan professori Arpad Elon mukaan.

TrueSkill pohjautuu Glicko rating-järjestelmään, ja osa algoritmista ei ole julkisessa tiedossa. Algoritmi käyttää kahta muuttujaa pelaajan arvosijan määrittämiseen, jotka ovat taitotaso, jota algoritmista merkitään μ :lla, sekä ja vaihtelu, jota merkitään σ (sigma):lla. σ :n arvo määrittää kuinka ”epävarma” järjestelmä on pelaajan taidoista, ja sen prosentuaalinen tarkkuus paranee pelattujen pelien lisääntyessä ja järjestelmä saa suuremman ”varmuuden” pelaajan todellisesta keskimääräisestä taidosta. Xbox Livessä pelaajille annetaan alkuasetuksena $\mu=25$ ja $\sigma=25/3$. μ :n arvo kasvaa aina voiton yhteydessä, ja pienenee kun pelaaja häviää ottelun. Ranking-sijan oikea arvo määrittyy σ :n arvoista pelaajien kesken, riippuen siitä kuinka tilastollisesti epätodennäköinen ottelun lopputulos on. Tämän vuoksi jos korkean taitotason omaava pelaaja voittaa aloittelijaa vastaan, hänen tasonsa nousee kohtuullisen vähän, mutta jos hän häviää, aloittelijan taso nousee huomattavasti. Algoritmi muodostaa seuraavanlaisen gaussin käyrän pelaajan alkuasetelmassa, jossa hän ei ole vielä pelannut yhtään ottelua(Kuva 1.). [40.] [41.]



Kuva 1. TrueSkill-algoritmin kuvaus aloittelijan taitotasosta.

Tämän vuoksi kun uusi pelaaja on vielä arvioitavana, järjestelmän havaitsema taitotaso voi muuttua huomattavasti riippuen pelaajan menestyksestä ensimmäisissä peleissä, kun taas monien kymmenien tai satojen pelien jälkeen pelaajan algoritmiarvot kokevat pieniä marginaalisia muutoksia. Matchmaking pyrkii vertailemaan pelaajien taitotasoa keskenään löytääkseen tilanteen, jossa todennäköisyys pelaajan voittoon on mahdollisimman lähellä 50%. Joissain

peleissä tämä tarkoittaa myös sitä, että järjestelmä on suunniteltu järjestämään tilanne, jossa tasapeli vastakkaisten osapuolten välillä on ideaalitilanne. Tasapelin tapahtuessa pelaajien aseman muutos on riippuvainen arvojen erilaisuudesta, ja jos ne ovat tarpeeksi lähellä toisiaan, ei pelaajien arvoja muuteta, ja algoritmin epävarmuus ei laske. Jos pelaajien arvot ovat tarpeeksi erilaisia, päivitetyt arvot pyritään muokkaamaan lähemmäksi toisiaan, eli korkeatasoinen pelaaja menettää arvoaan saman verran kuin alempitasoinen saavuttaa sitä. [40.] [41.]

-Turvallisuus

Xbox Live sisältää myös erinäisiä turvallisuus- ja huijauksenesto-ominaisuuksia, joihin kuuluu esimerkiksi Xbox-laitteen diagnostiikkaohjelma, jonka tehtävänä on varmistaa, että käytössä oleva laite on muuntelematon. Jos Xbox Live havaitsee laitteistossa merkkejä muokkaamisesta, esimerkiksi firmwaressa jos Xboxin kiintolevy tai DVD-asema on muunneltu hyväksymään piraattikopioituja levyjä tai tiedostoja, laitteen käyttö estetään kokonaan Xbox Livessä. Erinäiset nettiyhteisöt kuitenkin ylläpitävät ja päivittävät näitä firmware-ohjelmistoja havaitsemisen välttämiseksi. [142.]

DRM-ominaisuuksissa Xbox Live omaksui erinäisiä varmenteita, jotka vaativat internet-yhteyden muodostamista ja käyttäjäprofiilin varmentamista. Xbox One-konsolin julkistamisen yhteydessä E3-messuilla vuoden 2013 heinäkuussa Xbox Live vaati katkeamattoman verkkoyhteyden, sekä autentikoinnin joka 24:s tunti. Jos konsoli pysyi offline-tilassa tämän ajan yli, se lukittautui kunnes yhteys palautui. Pelien fyysisten kopioiden mukana tulleet lisenssit lukittiin vain yhdelle profiilille, joka esti pelien lainaamisen tai edelleen myymisen muille. Rajoituksista koitui kuitenkin huomattava määrä negatiivista palautetta, ja myöhemmin 19.7.2013 Microsoft perui DRM-muutoksensa ja pelien lisenssin lukituksen. Tämän jälkeen Xbox One on vaatinut vain kerran suoritettavan varmennuksen konsolin ensimmäisen käynnistytksen yhteydessä, sekä Blu-Ray ja DVD-levyjen toiston yhteydessä. Pelien fyysiset kopiot ovat myös vapaasti myytävissä ja lainattavissa pelaajien välillä. [143.]

Xbox Onelle oltiin myös suunniteltu Kinect-sensorikameran käyttöpakkoa, joka tulkittiin yksityisyyssuojan rikkomisena ja kohdemarkkinan välineenä. Myös sensorin käyttöpakko poistettiin negatiivisen palautteen vuoksi, joka liittyi kameran mahdolliseen väärinkäyttöön joko Microsoftin tai heidän järjestelmäänsä murtautuneen henkilön osalta. [42.]

2.2.2.2 PlayStation Network

-Kehittäjä: Sony Interactive Entertainment

-Ohjelmointikieli: N/A

-Julkaisupäivä: 11.11.2006 [43.]

-Yhteensopivat alustat: PlayStation 3 ja 4, PlayStation Vita, PlayStation Portable, PlayStation Mobile, BRAVIA HDTV, Sony Xperia [43.]

-Käyttäjäkunta: noin 110 miljoonaa, 65 miljoonaa aktiivisesti kuukaudessa [44.]

-Perustiedot:

PlayStation Network julkaistiin alunperin jo vuonna 2000 PlayStation 2:lle, mutta sen toiminnot olivat hyvin rajalliset verrattuna sen nykyiseen versioon, ja järjestelmää ei vielä oltu nimetty PSN:ksi. Ensimmäisessä iteraatiossaan PSN vaati erillisen lisälaitteen online-pelaamista varten, joka myöhemmin sisäänrakennettiin PlayStation 2 Slim-versioon. Verkkopelaamiselle rakennettu järjestelmä oli alkeellinen, ja vaati kolmannen osapuolen ylläpitämiä palvelimia, ja jokaiselle eri pelille oli omat palvelimensa, ja pelaajat eivät voineet olla toisiinsa yhteyksissä eri pelien välityksellä. Kun PlayStation 3 julkistettiin vuonna 2005, Sony aloitti online-järjestelmänsä kehityksen, ja vuoden 2006 maaliskuussa Sony julkaisi yhtenäisen alustansa nimellä PlayStation Network Platform. [43.]

Palvelu oli aluksi ilmainen kaikille käyttäjille, ja vuonna 2010 Sony julkisti PlayStation Plus-premium-ominaisuuden, joka antoi kuukausimaksulla käyttäjille ilmaiseksi pelejä kuukausittain vaihtuvalta listalta, jonka sisältö on normaalisti maksullista hankkia PlayStation Storesta. Tätä kutsutaan Instant Game Collection-ominaisuudeksi, ja antaa pelaajalle sitä suuremman pelikirjaston mitä kauemmin hän on Plus-tilaaja. Vuoteen 2014 mennessä Instant Game Collection

on antanut tilaajille yli 1300 dollarin arvosta pelejä. Plus antaa myös käyttäjälle erinäisiä alennuksia PlayStation Storessa, sekä ennakkopääsyn tulossa oleviin peleihin. [43.] [144.]

PSN Sisältää myös monia muita viihdeominaisuuksia erillisten palveluiden muodossa. Näihin sisältyvät Live Events Viewer, joka antaa käyttäjälle mahdollisuuden katsella urheilu- sekä viihdetapahtumia kertamaksulla. PlayStation Music antaa pääsyn Spotifyn kanssa yhteistyössä luotuun musiikkistreamauspalveluun, joka sisältää enemmän kuin 30 miljoonaa kappaletta Spotifyn premium-tilauksen hinnalla. PlayStation Music on nimestään huolimatta lähes identtinen Spotify-palveluun ulkonäöltään ja toiminnoiltaan, joihin sisältyy musiikin kuuntelun ja etsimisen lisäksi myös omien soittolistojen luominen ja tallentaminen. Spotify Premiumin hinta on 9,99€. [43.] [145.] [146.]

Sony on myös käynnistänyt vuoden 2015 tammikuussa PlayStation Now-palvelun, jonka kautta käyttäjät pystyvät lataamaan ja pelaamaan PlayStation 3:n pelejä muilla Sonyn laitteilla, joihin sisältyvät PS3, PS4, PS Vita, sekä Sonyn BRAVIA TV-sarjan tietyt televisiot. Palvelun ideana on tarjota laaja kirjasto PlayStation-pelejä eri laitteille, joiden kanssa ne eivät normaalisti ole yhteensopivia fyysisinä levyinä, ja käyttäjät pystyvät vaihtamaan laitetta esimerkiksi olohuoneen konsolin ja makuuhuoneen television välillä ilman, että itse laitteita tarvitsee siirtää. Palvelun käyttämiseksi tarvitaan kuukausimaksullinen tilaus(12,99 £ tai 16,50 €) tai vaihtoehtoisesti pelistä riippuva vuokrausmaksu, yhteensopiva laite ja siihen liitettävä Sony DualShock 3- tai 4-ohjain. Vuoden 2015 puolivälissä pelejä oli tarjolla noin 400 kappaletta, jonka jälkeen pelejä on lisätty Now-palveluun miltei viikottain. [43.] [47.] [144.]

PSN sisältää myös kaksi erillistä palvelua elokuvien ja TV-sarjojen katseluun, PlayStation Video ja PlayStation Vue. PS Video tarjoaa elokuvia ja TV-sarjojen tuotantokausia vuokralle ja ostettavaksi, ja PS Vue tarjoaa TV-kanavapaketteja katseltavaksi livenä tai jälkeinpäin ohjelmajakson ostamalla. PS Videon hinnasto on riippuvainen ostettavasta tuotteesta, ja PS Vue tarjoaa 3 kanavapakettia: Access Slim(40 \$ tai noin 35,4 € kuukaudessa) johon sisältyy yli 55 kanavaa, Core Slim(45 \$ tai 39,8 € kuukaudessa) johon sisältyy yli 70 kanavaa, ja Elite Slim(55 \$ tai 48,7 € kuukaudessa) johon sisältyy yli 100 kanavaa. Vue käyttää

hyväkseen pilvipalvelua, joka mahdollistaa ostettujen kanavien samaan aikaan lähetettävien ohjelmien katsomisen käyttäjän haluamana ajankohtana. [43.] [48.] [144.]

Nykyisessä tilassaan PSN tarjoaa käyttäjän hankkimille peleille automaattiset päivitykset, sekä mahdollisuuden tallentaa videolle pelikuvaa edellisen 15 minuutin ajalta, jota pelaaja voi myös editoida. PlayStation 4 ohjaimessa on myös erillinen toiminto videoiden ja kuvankaappausten jakamiseen sosiaalisessa mediassa. Kuten tavallisissa julkaisualustoissa myös PSN:ssä pelaajat voivat käyttää chat-palveluja keskusteluun kaverilistalla olevien henkilöiden kanssa. PSN tarjoaa myös mahdollisuuden cross-platformpelaamiseen tiettyjen pelien välillä, joista yksi ensimmäistä esimerkeistä toteutettiin Final Fantasy XI:ssä, joka salli PlayStation 2 ja PC-alustojen välisen verkkopelaamisen vuonna 2002. [43.]

Pelaajat voivat myös käyttää erinäisiä streamauspalveluja, kuten Youtube Live, Twitch, Ustream ja Dailymotion, sekä ladata pelimedioitaan internet-sivustoille tai vaikka USB-muistitikulle. Median lisäksi pelaajat voivat jakaa kaverilistojensa jäsenille pelisessioitaan, vaikka kaverit eivät omistaisi peliä. Tämä Share Play-ominaisuus antaa PS Plus-tilaajille mahdollisuuden pelata pelejä joko kahdestaan co-op-tyylillä, jolloin molempien osapuolten täytyy omistaa PS Plus, tai vaan antaa pelin täyden hallinnan henkilöltä toiselle, jolloin jaetun pelin vastaanottajan ei tarvitse omistaa Plus-tilausta. Share Playn kautta jakaminen toimii kuitenkin vain tunnin kerrallaan. Ilmaiskäyttäjille on kuitenkin olemassa myös Share Screen-toiminto, jolla he voivat katsoa kaverinsa pelaamista rajattomasti. [43.] [147.]

PSN:stä on olemassa myös mobiiliversio PlayStation App, joka sallii erinäisten PSN toiminnallisuuksien käytön iOS- tai Android-laitteilla. Käyttäjillä on kyky lähettää kirjoitettuja tai ääniviestejä, selata verkkokauppaa ja asettaa sen tuotteita latautumaan etänä päällä olevaan PS4:ään. Mobiilisovelluksella voi myös kuunnella musiikkia ja katsoa streameja. Mobiilisovellusta voi myös käyttää apuvälineenä tai oheislaitteena kun pelaaja käyttää PS4:ää, sillä puhelimen tai tabletin voi muuttaa konsolin näppäimistöksi tai toiseksi näytöksi, jonka avulla pelinäköymästä voi esimerkiksi poistaa näkyvistä streamin aikana näkyvän kommentti-ikkunan. [43.] [50.]

PSN sisältää myös mahdollisuuden sisällyttää kolmannen osapuolen ohjelmia eri toimintojen mahdollistamiseksi, kuten Youtube-videot, TV-kanavien kuten HBO Plus, BBC iPlayer, NFL Sunday Ticket ja NHL.tv, Amazon Video ja monen muun katselu. Kaikki nämä ohjelmat ovat saatavilla ilmaiskäyttäjille sekä Plus-tilaajille, mutta PlayStation Vita-versiossa saatavilla olevien ohjelmien määrä on huomattavan rajallinen mobiililaitteistoon liittyvien seikkojen vuoksi. [43.]

-Turvallisuus

Sony on pyrkinyt kilpailemaan Microsoftin kanssa eri osa-alueilla julkaisualustojensa ominaisuuksissa, joka on johtanut eroaviin ratkaisuihin molemmin puolin eri asioissa, ja DRM on osa-alue, jossa Sony käytti hyväkseen Microsoftin Xbox Onen vastaanottamaa kritiikkiä vuoden 2013 E3-messuilla, jolloin silloinen Sony Computer Entertainmentin johtaja Jack Tretton käynnisti mainoskampanjan, joka sisälsi suoria viittauksia Microsoftin ilmoittamiin DRM-ominaisuuksiin. [53.]

Konsolin kertavarmennuksen lisäksi PlayStation 4 ei käytä verkkovarmenteita toimiakseen tai offline-pelien pelaamisen aikana, ja pelien fyysiset kopiot ovat vapaasti lainattavissa tai jälleenmyytävissä. Konsolin kiintolevy on myös vaihdettavissa, eikä PSN rankaise esimerkiksi suurempaan kiintolevyyn vaihtavaa käyttäjää. PS4:n mukana tuleva 500 gigatavun SATA II-kiintolevy voidaan vaihtaa toiseen samanlaiseen, maksimissaan 1 teratavun Kiintolevyyn. Tämä mahdollistaa PS4:n sisältämien tiedostojen varmuuskopioinnin tai siirron muualle. Kiintolevylle voidaan myös ladata PSN-pilvitallennuspalveluun tallennettuja tiedostoja. [53.] [54.]

-Pelien julkaisu

Pelikehittäjille PSN tarjoaa mahdollisuuden julkaista omia pelejään PS3, PS4, PS Vita ja PS TV-alustoille. Tämä kuitenkin vaatii kehittäjältä yrityksen nimissä suoritettavaa hakemusta Sonylle, ja julkaisijan fyysistä sijaintia joko USA:ssa, Kanadassa, Meksikossa, Keski-Amerikassa tai Etelä-Amerikassa. Kun nämä kriteerit on täytetty ja hakemus on hyväksytty, lisenssi myönnetään julkaisijalle, ja

hän pystyy asettamaan pelilleen julkaisupäivän ja ostohinnan vapaasti, ja peli saa myös veloituksetta ESRB-arvion. Julkaisijalle myönnetty lisenssi pätee myös jatkossa toteutettaviin peleihin. [148.] [149.]

Sony on käynnistänyt myös vuonna 2013 PS4 Academic-ohjelman, jonka avulla akateemiset oppilaitokset pystyvät tarjoamaan opiskelijoille mahdollisuuden päästä toteuttamaan peliprojekteja PS4:lle virallisten kehitystyökalujen avulla, joita ei normaalisti olisi saatavilla helposti. Myös Kajaanin ammattikorkeakoulu on ottanut osaa tähän ohjelmaan, ja on yksi yli 90:stä oppilaitoksesta jotka pystyvät yhteistyöhön Sony Computer Entertainmentin kanssa PlayStation First-ohjelman kautta. Ohjelmaan sisältyy kehitystyökalujen lisäksi ammattitaitoista konsultaatiota ja mahdollisuus esittää toteutettuja pelejä SCE:lle, jonka kautta ne voivat saada paikan PlayStation Networkissa. PlayStation First:n ideana on tarjota opiskelijoille kursseja ja työharjoittelumahdollisuuksia PlayStation-kehityksen merkeissä, ja siten antaa kokemattomille kehittäjille kunnollinen aloitusmahdollisuus PlayStation-alustalla. [51.] [52.]

2.3 Pelien julkaisuun liittyvät rajoitukset

2.3.1 Pelijulkaisijoiden rajoitukset

Hyvin monet pelijulkaisijat ovat nykypäivänä omaksuneet käytännön julkaista pelejä useammalle kuin yhdelle alustalle, joka on molemmin puolin positiivisesti vaikuttavaa toimintaa, sillä pelijulkaisijalle pelin levitys useassa eri käyttäjäkunnassa antaa pelille suuremman markkinaosuuden ja sekä suuremman yleisön mainonnalle. Pelaajille tämä käytäntö puolestaan antaa varan valita itselle sopivan alustan pelille, joka tuo lisää mukavuutta itse pelikokemukseen, jos pelaaja saa käyttää itselleen sopivinta ohjainta peliä varten, ja voi myös käyttää itselleen sopivinta julkaisualustaa pelin hankkimiseksi ja sen sisällön hallitsemiseksi. Tämä ei kuitenkaan ole aina mahdollista, riippuen monenlaisista eri seikoista jotka vaikuttavat pelin kehittäjään.

Hyvin yleinen rajoitus pelin kehityksessä liittyy yrityksen taloudelliseen tilanteeseen. Modernissa yhteiskunnassa palkkojen maksamisen viivästyminen tai siihen kykenemättömyys yrityksen puolelta voi hyvinkin rajoittaa projektin

parissa työskentelyä tai lopettaa projektin toteutuksen kokonaan. Syyt jotka voivat vaikuttaa yrityksen talouteen voivat johtua hyvinkin monesta eri seikasta, joita kaikkia on mahdoton luetella.

Tästä esimerkkinä voidaan pitää Platinum Gamesin vuonna 2014 kehittämää ja Segan julkaisemaa Bayonetta 2-toimintapeliä, joka hyvin yrityksen tavallisesta käytännöstä poiketen julkaistiin vain Nintendo Wii U-alustalle, vaikka samalta kehittäjältä kohtuullisen hyvän vastaanoton saanut Bayonetta julkaistiin vuonna 2009 Xbox 360- ja PlayStation 2-alustalle. Kun tieto pelin alustasta julkistettiin vuonna 2012, pelin fanit alkoivat kyseenalaistamaan päätöstä sosiaalisessa mediassa. Yksi Platinum Gamesin perustajista, Atsushi Inaba vastasi kritiikkiin kertomalla, että "Bayonetta 2:a ei olisi olemassa ilman Nintendo". Syynä suunnitelmien muutokselle tuli Segan taloudellisista ongelmista, jotka pakottivat yhtiön sulkemaan lukuisia toimitiloja, ja rajoittamaan julkaistavien pelien määrää. Tämä myöhästytti myös Platinum Gamesin kehittämän Anarchy Reigns-pelin julkaisua Japanin ulkopuolella, joka aiheutti yritykselle hämmennystä ja turhautumista. Kun yhteistyö Segan kanssa ei ollut mahdollista, Platinum Games joutui etsimään uuden julkaisijan Bayonetta 2:lle, jotta se saataisiin kehitettyä loppuun. Kun Nintendo tarjoutui julkaisijan rooliin, pelin alusta vaihtui yhteistyösopimuksen merkeissä Wii U:ksi. Nintendon rooli pelin kehityksessä oli lähinnä tarkkailija sekä palautteen antaja. Pelin tuotannon ohjaaja Yusuke Hashimoton mukaan Platinum Games antoi Nintendolle eri osioita Bayonetta 2:sta kokeiltavaksi, ja he antoivat mielipiteitään testauksesta pelin kehittäjille käytettäväksi. Tämä oli Hashimoton mielestä hyödyllinen vaihdos normaalista käytännöstä, sillä heillä oli yhtäkkiä paljon pelitalon ulkopuolelta saatua testausmateriaalia käytettäväksi, joka esti alalla yleisen putkinäköilmiön, joka sokeuttaa pelin kehittäjän mahdollisille virheille tai puutteille. [55.] [56.] [57.]

-Vaporware, Kehityshelvetti

Kehittäjän tekemät tietoiset ratkaisut voivat myös ajaa pelin julkaisun kauemmaksi tulevaisuuteen, jossa peli voi tapauksesta riippuen ajelehtia monien vuosien ajan. Yksittäiset päätökset tai yrityksessä tapahtuvat muutokset eivät yleensä riitä viivästyttämään pelin julkaisua monella vuodella, vaan erinäisten toimenpiteiden ja päätösten akkumuloituva vaikutus vievät kehittäjien aikaa ja

vaivaa, etenkin jos toimenpiteet projektin toteutuksessa liittyvät edellisten muuttamiseen tai kokonaan perumiseen.

Pelien kehityksessä tapahtuvia muutoksia on monenlaisia, liittyen pelin graafiseen ulkoasuun, perusmekaniikkoihin, sekä pelimoottorin rakenteeseen. Kokonaan pelin rakennetta muuttavat uudelleenrakennukset, esimerkiksi pelimoottorin vaihtaminen kokonaan toiseen vievät huomattavan määrän aikaa, ja pakottavat ainakin osittain vanhan työpanoksen hukkaan heittämistä. Uuden pelimoottorin käyttäminen vaatii kehittäjältä myös uuden kehitysalustan opettelua, etenkin jos käytettävä ohjelmointikieli vaihtuu moottorin mukana. Lopputuloksena voi hyvinkin olla paremmin alustan resursseja hyödyntävä sekä graafisesti miellyttävämpi peli, mutta samalla peli saattaa menettää yleisön mielenkiinnon, ja päätyä julkaistavaksi versiona, joka on kokonaan menettänyt alkuperäisen liikevoimansa pelaajien keskuudessa. Jos peli tai muu mediatuotteen muoto päättyy tilanteeseen, jossa julkaisupäivää joudutaan siirtämään vuodesta toiseen esimerkiksi edellä mainituista syistä, käytetään tilanteesta nimeä "kehityshelvetti" tai "development hell", ja pelistä itsestään nimeä "Vaporware", eli ohjelmatuote, jonka kehitys on täysin pysähdyksissä, mutta jota ei ole koskaan virallisesti peruttu, vaan sen parissa työskennelleet on esimerkiksi uudelleenjärjestelty muihin projekteihin, ja työ on käynnissä vain yhtiön kirjoissa.

Peliteollisuus on vuosien varrella nähnyt monta kehityshelvettiin päätynyttä peliä, joista epäonnekkaana esimerkkinä voidaan pitää kuuluisaa Duke Nukem Forever-toimintapeliä, jonka oli alunperin tarkoitus olla jatko-osa vuonna 1996 julkaistulle Duke Nukem 3D:lle, mutta jonka lopullinen julkaisu tapahtui vasta 10.6.2011. Duke Nukem Foreverin alkuperäinen kehittäjä oli 3D Realms Entertainment, virallinen nimi Apogee Software Ltd, joka suunnitteli uudesta Duke Nukem-sarjan pelistä huimaa menestystuotetta, joka tultaisiin julkaisemaan vuoden 1998 puolivälissä. [58.] [59.] [60.]

Pelin tuotannon ohjaaja sekä 3D Realmsin perustajajäsen, George Broussard oli yksi alkuperäisen Duke Nukem-pelin luoja, ja julkisti pelin kehityksen alkaneeksi vuoden 1997 huhtikuussa. Vuosien kuluessa, aina pelin oikeaan julkaisuun Duke Nukem Forever:sta julkaistiin promootiomateriaalia trailerien ja

kuvankaappausten muodossa, mutta julkaisupäivää siirrettiin ja kumottiin ajan kuluessa, kunnes vuonna 2001 3D Realms ilmoitti Duke Nukem Foreverin julkaisupäiväksi ”kun se on valmis”. Duke Nukem Forever kävi läpi huomattavan määrän muutoksia, joista huomattavampia oli sen pelimoottori. Duke Nukem 3D:n käyttämä Build-moottori oli uudelle pelille riittämätön sen tavoitteisiin nähden, jonka vuoksi Broussard hankki lisenssin Id Softwaren luomaan Quake II-moottoriin, jonka hinta-arvio oli vuonna 1997 noin 500 000 dollaria, joka oli huomattava summa 3D Realmsille. Tästä huolimatta Broussard perusteli ratkaisua ajan säästämiseksi, sillä kokonaan uuden pelimoottorin kehitys olisi kestänyt liian kauan. Moottorilisenssin ostaminen oli myös hiljattain rikastuneille kehittäjille helppo ratkaisu, sillä he odottivat uudelta mestariteokseltaan korkeampia myyntilukuja kuin Duke Nukem 3D:ltä. Quake II-moottori oli kuitenkin vielä riittämätön kehittäjien tarkoituksiin, sillä Duke Nukem Forever sisälsi tuolloin kenttäosuuden, joka pohjautui Nevadan aavikkoon, ja siksi oli laaja avoin tila, jota Quake II ei pystynyt kunnolla piirtämään ruudulle. Vaikka 3D Realms oli jo esitellyt pelistä markkinointimateriaaliavuoden 1998 E3-messuilla, Broussard oli vielä tyytymätön peliin, ja kaipasi uudempaa teknologiaa peliä varten. [58.] [59.]

Muutama kuukausi Quake II-moottorin julkaisun jälkeen, Epic Megagames julkaisi oman pelimoottorinsa Unreal Enginen kilpailemaan markkinoista. Unreal oli huomattavasti tehokkaampi laajojen alueiden renderöinnissä, ja sisälsi graafisia innovaatioita jotka olivat Quake II:n edellä, joka salli realistisemman pelimaailman ja pelihahmojen käytön. E3-messujen jälkeen 3D Realms kohtasi tilanteen, jossa yksi työntekijöistä ehdotti pelimoottorin vaihtoa Unrealiksi. Päätös oli hyvin riskialtis, sillä Unrealiin vaihtaminen vaatisi uuden huomattavan kalliin lisenssin oston, sekä vanhan työn kokonaan pois heittäminen uudelleen. Broussard kuitenkin teki päätöksen vaihdosta muutama viikko Quake II-moottorilla tehdyn esittelyn jälkeen. Chris Hargrove, joka oli yksi 3D Realmsin ohjelmoijista, kertoi kuinka George Broussard halusi jatkuvasti lisätä uusia teknisiä innovaatioita Duke Nukem Foreveriin, kuten 3D-liiketunnistuslaboratorion, jota varten 3D Realmsin toimistossa remontoitiin kokonainen huone hajoittamalla osa sen katosta, jotta huonessa pystyttäisiin liikkumaan vapaasti 3D-kuvauksien aikana. Broussardin tavoitteena ei ollut vain tehdä hyvä peli, vaan sen täytyi olla toteutettu parhaimmalla mahdollisella

teknologialla, ja sen täytyi ylittää kaikki olemassa olevat kilpailijat pelimarkkinoilla, kuten Duke Nukem 3D oli tehnyt aikanaan. [58.] [59.]

Koska teknologian kehitys jatkui läpi vuosien taukoamatta, täydellisyyttä hakeva Broussard päätyi kierteeseen, jossa hän valvoi muiden pelistudioiden tuotoksia sekä elokuvien sisältöä keksiäkseen uusia tapoja saavuttaa parhain mahdollinen peli mitä kukaan pystyi tuottamaan. Kun uusia kehitystyökaluja otettiin jatkuvasti mukaan, pelin pohjimmaiset perustukset kärsivät. Vuonna 1999, kun pelin julkaisua oltiin siirretty useita kertoja, peli ei ollut vielä lähellä valmistumista. Työntekijöiden yleinen mielikuva tilanteesta oli että Broussardilla ei ollut varsinaista suunnitelmaa siitä, miltä peli lopuksi tulisi näyttämään, joka puolestaan tarkoitti sitä, että kukaan yrityksessä ei tiennyt milloin he olivat lähestymässä tavoitettaan. Peli sisälsi potentiaalia ja uutta tekniikkaa, joka sai sen näyttämään graafisesti modernilta peliltä, mutta peli ei ollut yhtenäinen pakkaus, vaan sarja erillisiä demoja kaoottisessa tilassa. [58.] [59.]

Tilanne sisälsi tekijöitä, jotka olivat aluksi hyveitä, mutta vuosien varrella ne alkoivat nostaa esille huonoja puoliaan. Yleiset pelikehittäjät eivät aloita projektejaan suurilla budjeteilla, mutta Duke Nukem 3D:stä saadut myyntitulot nostivat 3D Realmsin markkinoiden huipulle, ja antoivat suhteellisen pienelle yritykselle nähtävästi rajattoman budjetin uusia hankintoja varten, ja heillä oli muita pelejä maailmalla, jotka antoivat tasaisen virran tuloja, joka vähensi yrityksen taloudellisia paineita entisestään. Suuren kassavaran turvin 3D Realmsin ei tarvinnut turvautua julkaisijayritysten apuun, joka normaalisti tarjoaisi taloudellista tukea pelin kehityksen aikana vaihdossa tulevien myyntitulojen osuudesta. Tämä myös antoi heille ainutlaatuisen vapauden venyttää kehitysaikataulua vapaasti, sillä yleisesti pelin julkaisija määrittelee julkaisupäivän ja työtahdin, ja jos tuotetta ei toimiteta sopimuksen mukaisesti, kehittäjän tarvitsema julkaisija sekä taloudellinen apu katoaa sopimusrikkomuksen myötä. George Broussard ja Scott Miller olivat kriittisiä julkaisijoiden asettamista aikarajoituksista, ja sen he vuoksi kirjoittivat internet-keskustelupalstoille kritiikkiä julkaisijoiden aiheuttamasta luomisvapauden vähentymisestä. [59.] [60.]

Toinen tekijä oli projektin johdossa oleva Broussard, ja hänen tarpeensa tehdä täydellinen seuraaja Duke Nukem 3D:lle, joka oli hetken aikaa pelimaailman huipulla, tapahtuma joka pystyi hyvinkin luomaan huomattavan määrän suorituspainetta tulevaan projektiin. Tämä perfektion hakeminen esti peliprojektin tavoitteen lukitsemisen, sillä oikeassa maailmassa täydellisyys on hyvin usein mahdotonta, ja koska Broussard ei kyennyt hyväksymään sitä mitä 3D Realms pystyi toteuttamaan huomattavalla budjetillaan ja vapaudellaan, Duke Nukem Forever oli pysyvässä kierteessä, missä firmalla oli kyky odottaa kunnes Broussardin antamat tavoitteet oli täytetty sen sijaan että aikaan tai rahaan liittyvät kompromissit olisivat olleet pakollisia. 3D Realmsin työntekijöiden mukaan vuoden 2001 E3-messuille tehty mainosvideo oli lähin asia mitä he kykenivät tekemään pelin julkaisemiseksi. Tämä traileri oli aikaansa edellä grafiikassa, ja sen sisältö oli faneille mieluista, mutta päivityksiä ja parannuksia haluava Broussard ei halunnut videon mukaista tuotetta kehittyville markkinoille, vaan asetti yritykselleen uusia teknisiä haasteita voitettavaksi. [59.] [70.]

Tämä valitettavasti ei ollut mitä yrityksen työntekijät olivat valmiita tekemään ikuisesti, sillä Duke Nukem Forever oli jo aikaansa edellä, vaikka tiimin kokoonpano sisälsi vain 18 täysiaikaista työntekijää, ja muut pelistudiot alkoivat yleisesti palkata jopa yli 50 työntekijää omiin peliprojekteihinsa. [59.]

Vuoden 2006 alussa 3D Realmsin huima budjetti alkoi kulua loppuun, ja pelin parissa työskennelleet kehittäjät alkoivat saamaan samasta peliprojektista vähemmän palkkaa perusteella, että kun peli julkaistaisiin he saisivat osuuden suurista voitoista. Tämä ei kuitenkaan ollut työntekijöille suosiollinen tilanne, sillä vaikka he olivat puurtaneet jo monia vuosia pelialalla, he olivat tehneet sen saman pelin tuotannossa. Koska peli ei tuntunut koskaan olevan lähellä valmistumista, heillä ei ollut varsinaista näyttöä työkokemuksestaan. Näiden kahden ongelman pahentuessa ajan mittaan, elokuussa 2006 3D Realmsin työntekijöistä ainakin 7 lähtivät pois projektista, miltei puolittaan tiimin koon lyhyessä ajassa. Tämän tapahtuman vuoksi Broussard alkoi etsimään uusia työntekijöitä, ja lyhyen ajan kuluessa 35 henkilön kehitystiimi oli koottu, jotta peli lopulta saataisiin julkaistua. Projektiin palkattiin myös Brian Hook, josta tuli uusi projektin johtaja suoraan Broussardin alapuolelle. Hookin haasteena oli elvyttää hajonnut ja huonolla mielialalla oleva projekti, jolla ei ollut varsinaista suuntaa

edetä, että se pääsisi loppuun asti, tai edes rajapyykkeitä joilla edistymistä olisi voinut mitata. Hook kuitenkin onnistui puskemaan takaisin kun Broussard teki uusia pyyntöjä projektin parantamiseksi ja sai paikallaan olleen työurakan liikkumaan eteenpäin hitaasti. [59.] [60.] [64.]

Vuoden 2009 tammikuussa George Broussard näytti peliä silloisessa tilassaan julkaisuyritys Take-Two:lle. Tämä jouhtui siitä, että pelin kehitys oli tuolloin kuluttanut noin 20 miljoonaa dollaria Broussardin ja Scott Millerin säästöistä ja koska he tulisivat tarvitsemaan lisää tulevana vuosina pelin viimeistelyä varten. He pyysivät kuutta miljoonaa dollaria avustusrahaa Take-Two:lta, vaikka kaksikko oli aikaisemmin pyrkinyt välttelemään julkaisuyrityksiä periaatteensa vuoksi. Tänä aikana 3D Realms ja Take-Two kuitenkin päätyivät ristiriitaisuuteen, sillä molemmilla osapuolilla oli oma kuvansa sopimuksesta. Broussard ja Miller väittivät että Take-Two suostui alkuperäiseen kuuden miljoonan sopimukseen, kun Take-Two:n edustajat puolestaan väitti että he olisivat tarjonneet alusta asti vain 2,5 miljoonaa dollaria, ja toista samanlaista maksua kun peli olisi valmis. Broussard ja Miller kuitenkin hylkäsivät tämän ehdotuksen tapauksen päätteeksi. Kun neuvottelut olivat joutuneet umpikujaan, Broussard ja Miller päättivät lopettaa, ja 6.5.2009 3D Realms lakkautti kaiken kehitystyön toimitiloissaan. He jatkoivat muiden kehittäjien palkkaamista pelien tekemiseksi, mutta 3D Realms ei enää itse tulisi kehittämään mitään. Broussard otti valokuvan yrityksen työntekijöiden kanssa kyseisenä päivänä, ja antoi heille jäähyväisensä (liitteet kuva [3]). [59.] [60.]

Take-Two kuitenkin ilmoitti että se omistaa julkaisuoikeudet Duke Nukem Foreveriin vaikka he eivät rahoittaneet projektia, ja haastoivat 3D Realmsin oikeuteen epäonnistumisestaan Duke Nukem Foreverin toteuttamisessa, väittäen että Take-Two maksoi vuonna 2000 Infogrames Entertainment-yhtiölle 12 miljoonaa dollaria Duke Nukem Foreverin julkaisuoikeuksista. Tähän Scott Miller esitti vastalauseen, kertoen että 3D Realms ei koskaan saanut kyseisiä rahoja itselleen, sillä julkaisuoikeuksien myyntisopimus tehtiin vain Take-Two:n sekä Infogramesin kesken. Oikeudenkäynnissä kuitenkin päädyttiin tilanteeseen, jossa Take-Two:n jäljelle jäänyt syytös oli sopimusrikkomus, joka pohjautui 3D Realmsin toiminnan lopettamiseen, ja sitä kautta Take-Two tulkitsi sen Duke Nukem Foreverin kehittämisen lakkauttamisena. 3D Realms teki tähän

vastaväitteen, jonka mukaan peliprojekti oli vielä käynnissä, ja vaikka he eivät itse enää sitä kehittäneet, he suunnittelivat ulkoistavansa pelikehityksen toiselle yritykselle. Oikeudenkäynti jatkui vuoteen 2010 saakka, jolloin se lopetettiin sitoumussopimuksella, jonka mukaan kumpikin osapuoli on kielletty aloittamasta uutta kannetta samaan asiaan liittyen. [59.] [60.] [150.]

Pelin kehitys ei kuitenkaan ollut kokonaan loppunut, vaan se jatkui läpi vuoden 2009 yhdeksän entisen 3D Realmsin työntekijän voimin, jotka tekivät töitä kotonaan. Näistä yhdeksästä, joista yksi oli pelisuunnittelija sekä pitkäaikainen Duke Nukem-pelien kehittäjä Allen Blum, muodostui Triptych Games-pelistudio. Triptych Games tuli osaksi Gearbox Software-yritystä, jonka johtaja Randy Pitchford, joka oli myös ollut osa 3D Realmsia ja Duke Nukem Foreverin kehitystä ennen lähtöään perustaakseen Gearboxin, suostui antamaan taloudellista apua pelin kehitystä varten, sekä sopi 2K Gamesin kanssa pelin julkaisusta PC:lle, Xbox 360:lle sekä PlayStation 3:lle. [59.] [60.]

Peli oli alunperin tarkoitettu vain PC:lle, mutta 2K Games ja Gearbox palkkasivat Piranha Gamesin vastaamaan pelin porttaamisesta konsoleille, sekä lisäämään siihen moninpelin. [59.] [60.]

Peli julkistettiin uudelleen Penny Arcade Expo 2010-tapahtumassa 3.9.2010, joka oli ensimmäinen kerta pelin kehityksen historiassa jolloin ihmisillä oli mahdollisuus testata pelin demoa. Gearbox osti myös 3D Realmsilta immateriaalioikeudet Duke Nukem-tavaramerkkiin. Pelin julkaisu ilmoitettiin tapahtuvaksi vuoden 2011 puolella, ja lopulta noin 15 vuoden jälkeen Duke Nukem Forever julkaistiin 10.6.2011. Peli ei kuitenkaan lunastanut sille asetettuja fanien odotuksia, ja monet peliarvostelijat ja -lehdet antoivat Duke Nukem Foreverille negatiivisia arvioita, kritisoiden pelin vanhanaikaista suunnittelua, pitkiä lataustaukoja, vanhentuneita grafiikoita, kyseenalaisia kontroleja, sekä pelissä kuvattua naisten kohtelua, joka koettiin pelin tyyliin sopimattomaksi ja epämukavuutta tuottavaksi. Epävirallisesti voisin muuten kuvailla tätä yksityiskohtaisemmin peliä pelanneena ja kyseisiä kritisoituja kohtia näkeneenä henkilönä, mutta koska kyseiset kohdat olivat mitä olivat, jätän sen tekemättä kunnes joku tätä osiota lukeva henkilö sitä erikseen pyytää. [59.] [60.]

Monet muutkin pelit ovat jääneet historiaan samankaltaisten syiden vuoksi, mutta Duke Nukem Forever ja 3D Realms ovat yksi tunnetuimmista esimerkeistä siitä, kuinka hyvin suosittu tavaramerkki ja hyvin rahoitettu pelistudio voivat pudota huipulta kyseenalaisen johtajuuden seurauksena, ja vaikka peli saatiinkin lopulta kehitettyä, sen vastaanotto oli odotettua negatiivisempi, eikä Broussardin 15 vuoden mestariteos maksanut itseään takaisin. Kuten edellä mainittu, tämä johtui monien vuosien aikana tapahtuneesta välinpitämättömyydestä yrityksen työntekijöitä kohtaan, sekä ylenpalttisesta täydellisyyden tavoittelusta, joka ei ollut todellisuuden rajoissa mahdollista. Vaikka monet pelikehittäjät sekä kaikissa muissa taiteen kategorioissa työskentelevät artistit ovat omaksuneet mentaliteetin, jossa heillä on aina parantamisen varaa ja että heidän luomuksensa ei varsinaisesti ole koskaan valmis tai täydellinen, se ei kuitenkaan kahlitse heitä loputtomaan kierteeseen, joka estäisi tosiasioiden hyväksymisen sekä itse teoksen edistymisen pisteeseen, jossa sen voisi jo antaa muille arvioitavaksi. Itsenäisen kehityksen periaate on myös omien heikkoiksien etsimisessä, jolloin niitä voi alkaa korjaamaan, mutta jos pelikehittäjä ei itse kykene näkemään virheitään on niiden korjaaminen itsenäisesti mahdotonta, ja kyseisessä tilanteessa, kuten Broussardin esimerkissä jonkun toisen henkilön tai tekijän on pakko asettaa raja hallitsemattomalle uusien tavoitteiden asettamiselle kun edellisiä tärkeitä kehityksen askelia ei ole vielä kunnolla toteutettu. 3D Realms syylistyi myös sen nauttiman julkaisuyhtiön puutteesta saadun vapauden väärinkäyttöön puskiessaan pelin julkaisua vuosien ajan jatkuvasti eteenpäin erilaisten parantelujen varjolla, jotka eivät suurimmaksi osaksi päätyneet lopulliseen tuotteeseen, ja jotka esimerkiksi pelimoottoria vaihdettaessa vaativat edellisten työtuntien hukkaan heittämistä.

3D Realms on tällä hetkellä Interceptor Entertainmentin omistuksessa oleva 7 henkilön yritys, jonka viimeisin julkaisu on Bombshell-toimintapeli, joka on yrityksen ensimmäinen peli jonka he ovat itse kehittäneet viime vuosikymmenen aikana. [73.]

2.3.2 Alustoihin liittyvät rajoitukset

Kaikkia pelejä ei kuitenkaan tarkoituksella käännetä kaikille alustoille, liittyen niiden joko niiden tyyliin, joka voi olla esimerkiksi reaaliaikaisissa strategiapeleissä este konsoleille kääntämisessä, sillä peliohjaimella toteutettu hallintajärjestelmä voi olla liian sekava tai kömpelö tarkkuutta ja nopeutta vaativiin komentoihin. Myös eri laitteiden ja ohjaimien välinen eroavaisuus voi antaa syyn sille, että peliä ei käännetä konsolilta toiselle tai PC-alustalle. Etenkin PC-kääntäminen voi olla ongelmallista, jos kehittäjällä ei ole kokemusta tai tietämystä PC-alustan vaatimuksista.

Konsoleilla kuitenkin pelien julkaiseminen ei suurimmalle osalle kehittäjistä ongelma, sillä heillä on kyky valita pelinsä käyttämä alusta tai kehittää peli siten, että se on pelattavissa monella eri alustalla. Kuitenkin on olemassa kehittäjiä jotka eivät toteuta peliprojektejaan esimerkiksi Xboxille ja PlayStationille, vaan he tuottavat yksinoikeudella pelejään vain toiselle näistä konsoleista. Nämä pelistudiot ovat tavallisesti hallitsevien konsolivalmistajien omistuksessa tai yhteistyösopimuksen alaisena.

Esimerkiksi Microsoft, Sony ja Nintendo pyrkivät näiden pelistudioiden avulla kilpailemaan konsolimarkkinoista sekä markkinoimaan uusia konsoleitaan, joille tietyt pelit on tarkoitettu niin sanotuiksi lippulaivoiksi joiden on tarkoitus edustaa konsolin luonnetta, sen suorituskykyä ja ominaisuuksia. Näistä esimerkkeinä voidaan pitää Xboxin Halo-räiskintäpelisarjaa sekä PlayStationin Gran Turismo- tai Uncharted-pelisarjat. Tämä kilpailu pyritään yleensä tuomaan hyvin voimakkaasti esille mainoksissa ja trailereissa, jotka ajoitetaan normaalisti esimerkiksi uuden konsolin julkaisun yhteyteen tai vuodenvaihteessa olevien juhlapyhien nostattamaan ostosesonkiin, jolloin konsolien ja niiden mukana julkaistavien pelien odotetaan myyvän parhaiten.

Yhteistyösopimus tai tytäryhtiön asema ei kuitenkaan kokonaan estä pelistudiota toteuttamasta pelejä muille alustoille, ja joitakin pelejä jotka olivat aluksi konsoli-eksklusiivisia on myöhemmin tuotu muiden alustojen valikoimiin. Tähän kuitenkin voi mennä tapauksesta riippuen vuosia, tai käännöstä ei sallita tai tehdä ollenkaan. Konsolien lippulaivasarjojen tapauksessa käännöksiä ei juurikaan

tehdä eri konsoleille, ja esimerkiksi Xboxin Halo-sarjasta vain ensimmäiset kaksi peliä on julkaistu PC:lle.

2.3.3 PC-Porttaaminen

Tietokoneiden käyttö pelilaitteina on ollut huomattavan kiivaan keskustelun kohteena jo vuosia erinäisistä syistä, ja pelien julkaisijoille PC:n käyttö pelialustana on päätös, joka vaatii huomattavan monen eri aspektin tarkastelua. Positiivisia puolia PC-peleissä verrattaen konsoleihin ovat esimerkiksi monet julkaisualustat(esim. Steam tai GoG), joiden käyttö on monessa tapauksessa yksinkertaista ja halpaa jopa yksityiselle henkilölle kun niitä vertaillaan konsolialustoihin, joiden käyttö saattaa tapauksesta riippuen vaatia esimerkiksi erillisiä vakuutus- ja luokitusmaksuja, yritystunnusta tai akateemisen oppilaitoksen nimissä suoritettavaa hakemusta. PC-kehittäjillä on myös käytössään suuri potentiaalinen määrä suorituskykyä verrattaen konsoleihin, joiden kapasiteetti grafiikan ja laskennan puolelta määrittävät niiden mallin mukaan, ja suoritusparametrien nostaminen nykyaikaisemmalle tasolle vaatii uuden konsolin kehittämistä ja julkaisua, kun taas PC:t ovat käyttäjäkohtaisia sekä alati päivitettävissä ilman koko laitteiston vaihtamista uuteen. PC:iden käyttämät eri valmistajien näytönohjaimet sallivat myös graafisen kustomoinnin, joka voi sisältää kymmeniä erilaisia vaihtoehtoja esimerkiksi anisotropista suodattamista, syvyysterävyysaluetta, resoluutioita ja monia muita. PC:n käyttäjillä on myös mahdollisuus pelata pelejä usealla eri konsolin ohjaimella, jotka eivät ole yhteensopivia eri konsoleiden välillä, kuten esimerkiksi PlayStationin DualShock 4, joka kuitenkin vaatii erillisen ohjelman lataamista toimiakseen, sekä Xbox One-ohjain, joka toimii ilman erillisiä ohjelmia Windowsin ajureilla, jotka joko asennetaan käyttöjärjestelmän asennuksen yhteydessä(Windows 10) tai ne latautuvat automaattisesti koneelle kun ohjain kytketään tietokoneen USB-porttiin(Windowsit 7 ja 8.1). [151.]

PC-alusta sallii myös monissa tapauksissa huomattavan määrän modaus- ja kustomisaatiomahdollisuuksia pelaajien puolelta, joka voi johtaa yllättäviin lopputuloksiin pelistä riippuen. Esimerkiksi Steamin Workshop-osiossa palvelun käyttäjät ovat luoneet monia tuhansia eri kokoisia ja tyyppisiä modifikaatioita eri peleihin, joita konsoleilla ei hyvin usein virallisesti ole maksutta saatavilla, sillä

konsolipelien modit ovat normaalisti kohtuullisen työläitä hankkia ja asentaa, jolloin ne voivat hyvinkin vaikuttaa konsolin käyttöjärjestelmään odottamattomalla tavalla, joka on vaikeampaa korjata kuin PC:llä. [76.]

Negatiivisia puolia PC:lle julkaisemisessa taas ovat lähinnä edellä mainittujen ominaisuuksien käyttö ja niistä johtuvat seuraukset. Jokainen tietokone on jollain tavalla erilainen, riippuen sen laitteistosta, käyttöjärjestelmästä sekä asennetuista ohjelmista, jotka käyttäytyvät yhdessä niin monella eri tavalla, että mikään määrä testaamista ja kehitystä ei riitä kaikkien kokoonpanojen kattamiseen, joka johtaa jonkinlaiseen määrään käyttäjiä, joiden PC:llä peli ei toimi, tai se toimii huonosti, jolloin ruudunpäivitys on hidasta, lataustauot pitkiä, pelaajan antamat komennot prosessoidaan viiveellä ynnä monia muita mahdollisuuksia. Erilaiset graafiset kustomoinnit, jotka yleensä toteutetaan erilaisilla shadereilla(suora käännös varjostin), joiden ohjelmointi vaatii taitoa ja työtä, etenkin kun niitä luodaan monien eri grafiikkavaihtoehtojen vuoksi useita kappaleita. Ja koska eri näytönohjainvalmistajat eivät käytä samoja teknologioita, tämä täytyy ottaa huomioon shadereita kirjoitettaessa, sillä pahimmillaan huonosti käytetyt näytönohjaimen resurssit eivät vain alenna ruudunpäivitysnopeutta, vaan voivat myös aiheuttaa peliä rikkovia vikoja. [76.]

Tästä esimerkkinä voidaan pitää Rocksteady Studiosin Batman: Arkham Knight-peliä, jonka julkaisu PC:llä johti huomattavaan määrään kritiikkiä, sillä peli toimi suurimmalla osalla tietokoneista äärimmäisen huonosti, aiheuttaen pelin kaatumista, hidastelua sekä erilaisten bugien ilmestymistä pelissä. Rocksteady ei kuitenkaan toteuttanut PC-porttia itse, vaan se ulkoisti työn Iron Galaxy Studiosille, jonka kokemustaso ja laadunhallinta oli tässä tapauksessa jostain syystä pettänyt. Kun peli tarkastettiin Warner Brothersin puolesta, peli todettiin riittäväksi, jonka vuoksi PC-portti Arkham Knight:sta julkaistiin tilassa, jossa jopa hyvin korkeatasoiset, huomattavan kalliit PC-alustat eivät kyenneet takaamaan sen toimivuutta. [78.] [79.] [80.]

Pelin julkaisun jälkeen, nämä pelin toimivuutta haittaavat virheet olivat ostajien keskuudessa tarpeeksi vakavia, että pelin julkaisija Warner Brothers Interactive Entertainment joutui vetämään pelin PC-version takaisin markkinoilta yli neljän kuukauden ajaksi (24.6-28.10.2015). Kun peli julkaistiin PC:llä uudelleen, sen

toimivuutta oli korjattu, mutta jäljelle jääneet ongelmat aiheuttivat vielä kritiikkiä, jonka vuoksi Warner Brothers tarjosi täyttä palautusoikeutta Arkham Knight:lle, jonka lisäksi ne jotka omistivat pelin ilmoituksen jälkeen saivat kaikki pelille julkaistut ladattavat lisäsisältöpaketit ilmaiseksi, lukuunottamatta konsoleille yksinoikeudella julkaistuja paketteja. [79.]

PC-porttien tekemisessä täytyy kyetä ottamaan huomioon asioita, jotka eivät välttämättä nouse esille konsolipelejä kehitettäessä. Esimerkiksi hyvin moni tietokoneen käyttäjä suorittaa montaa ohjelmaa samanaikaisesti, joista huomattavin on yleensä käyttöjärjestelmä, ja jotka vievät tietokoneen keskusmuistia, prosessorin suorituskykyä varaamalla säikeitä, kiintolevyn luku- ja kirjoituskapasiteettia sekä näytönohjaimen suorituskykyä. Kaikki nämä yhdessä vievät tietyn prosenttiosuuden tietokoneen maksimikapasiteetista, jolloin pelin kehittäjän täytyy ottaa ne huomioon kohdeyleisöään ajatellen sekä laitevaatimuksia suunnitellessaan, sillä liian korkeat laitevaatimukset pienentävät mahdollista kohdeasiakkaiden joukkoa, ja jos laitevaatimuksia ei esitetä realistisesti siten, että ne heijastavat pelin viemän tehon lisäksi taustalla suoritettavien ohjelmien lisäämän rasituksen, sillä esimerkiksi pelin viemä keskusmuisti voi hyvinkin vaikuttaa pelin toimivuuteen monella eri tasolla. Jos pelin kehittäjä asettaa huomattavan korkean vaatimustason keskusmuistille ja pelin laitteistovaatimuksissa ilmoitetaan vain pelin tarvitsema vaatimus, voi ostaja todennäköisesti törmätä peliä pelatessaan erilaisiin ongelmiin, jotka voivat tilanteesta riippuen ilmetä pelin hitaana toimintana tai kokonaan kaatumisena tai jäätymisenä jonka seurauksena käyttäjän voi olla pahimmillaan pakko katkaista koneen virta. [76.]

-Kontrollit

Konsolien ja PC:n käyttämien hallintalaitteiden välisistä eroista on väitelty pelaajien keskuudessa monien vuosien ajan, ja molemmille on olemassa positiivisia ja negatiivisia puolia, sekä käyttäjiä, jotka perustelevat näitä omilla totumuksillaan, jonka vuoksi hyvin usea väittely on epäobjektiivinen. Vaikka PC:lle luonnollisten kontrollien, yleisesti näppäimistö ja hiiri, käyttö on tavallisesti toteutettu peleissä käyttäen niiden vahvuuksia verrattaen konsolien peliohjaimiin, kuten näppäimistön huomattavaan määrään painikkeita, joiden

avulla on mahdollista saavuttaa suurempi maksimaalinen määrä samanaikaisesti saatavilla olevia toimintoja kuin peliohjaimella, jossa voi esimerkiksi PlayStation 4:n DualShock 4-ohjaimen tapauksessa olla 2 analogista sauvaa, 2 analogista liipaisinnappia, sekä yhteensä 12 digitaalista painiketta joihin sisältyy ohjaimen kosketusnäytön näpäyttäminen. Näppäimistön ja hiiren avulla on mahdollisuus saavuttaa suurempi määrä toimintoja samassa ajassa menettämättä tarkkuutta kuin ohjaimella, kun tarkastellaan esimerkiksi strategiapelien vaatimaa suuren pelialueen sisällä olevien yksiköiden mikrohallintaa, jossa pelaaja pyrkii antamaan joukolle peliyksiköitä erilaisia käskyjä eri tavoitteiden saavuttamiseksi. Ohjaimella kyseisen toimenpiteen suorittaminen ei välttämättä ole mahdollista samassa ajassa tai samalla tarkkuudella. Konsoliohjaimet ovat kuitenkin suunniteltu pohjimmiltaan erilaisiin peleihin, jonka vuoksi hyvin monet strategiapelit eivät päädy konsoleille. Konsoliohjaimien vahvuus PC:n näppäimistöön ja hiireen verrattuna on sekä ergonominen sekä analogisella ohjauksella saavutettava kontrollon tarkkuus. Konsoliohjaimet on suunniteltu toimimaan ilman PC:lle tavallista pöytää, joka vapauttaa pelaajan kädet sekä asennon siten, että hän voi löytää itselleen sopivamman peliasennon sekä käyttää huonekaluja, jotka eivät tavallisesti sallisi esimerkiksi mukavaa näppäimistön tukemista tai tasaista pintaa tietokonehiirelle. Peliohjaimet ovat yleensä myös suunniteltu käsiotteen mukaiseksi, joka tuo pitkäkestoiisiin pelisessioihin mukavuutta, joka on joillekin pelaajista tärkeämpää kuin esimerkiksi näppäimistön tuoma multitasking-kyky. Koska eri ihmisillä on eri tottumuksia, on väittely parhaasta mahdollisesta ohjaimesta puhtaasti kiinni mielipiteistä. [151.]

PC:lle julkaistaessa kontrollien implementointi kuitenkin on tärkeää, sillä konsolipelien ohjausjärjestelmä ei välttämättä ole mahdollista siirtää tietokoneelle täysin muuttumattomana. Koska pelin pelattavuus on hyvin tärkeä tekijä pelin laadun kannalta, on kontrolliskeeman suunnittelu alustakohtaisesti hyvin tärkeää. Tämä ei yleisesti ole esimerkiksi ensimmäisen persoonan räiskintäpeleissä joissa kamera on pelihahmon silmien paikalla ole äärimmäisen haastava pulma, sillä konsolien analogiohjaimien toiminta kääntyy kohtuullisen luontevasti hiirellä toteutettuun kameran kääntämiseen sekä aseiden käyttöön pelissä. Kuitenkin on olemassa monia ohjaamiseen liittyviä käännösongelmia, joita on pyritty ratkaisemaan eri tavoilla konsolien ja PC:n välillä. Näistä esimerkkinä

toimivat pelit, joissa kamera on asetettu kolmanteen persoonaan, eli pelihahmon taakse. Nämä pelit voivat käyttää konsoliohjaimen analogisia sauvoja pelihahmon liikkeen ohjaamiseen, jolloin kyseinen liike ei suoraan käänny digitaalista suuntaohjausta tarjoavaan näppäimistöön, jonka suuntaohjaaminen on tavallisesti rajoitettu maksimissaan 8 eri suuntaan, jonka lisäksi kameran rotaatiolla pelaaja kykenee tarkempaan analogiseen suunnan määritykseen. Nykyaikana tämä kontrollimalli on kuitenkin jo hiottu tasolle, jossa sen implementointi toteutetaan kehittäjästä riippumatta hyvin sujuvasti.

-Kulttuurirajoitukset PC-julkaisemisessa

Länsimaisissa kulttuureissa eri peli- ja julkaisualustojen käyttö on monipuolista ja yleisö on jokseenkin tasaisesti jakautunut eri konsolien sekä PC-alustan välillä, ja hyvin monet pelaajat kykenevät jopa hankkimaan sekä konsolin että PC:n viihdekäyttöä varten. Sivuhuomiona kilpapelaminen, joka tunnetaan myös nimellä elektroninen urheilu, on kuitenkin lähinnä keskittynyt PC-alustalle erilaisten eSports-tapahtumien muodossa, joiden lajeina ovat esimerkiksi Counter-Strike: Global Offensive, Dota 2, League of Legends, Hearthstone, Starcraft 2 sekä monia muita.

Länsimaiden pelikulttuurista poiketen Japani, joka tunnetaan huomattavista kontribuutioistaan pelimaailmaan Sonyn PlayStationin sekä Nintendon eri pelikonsolien muodossa, ei kuitenkaan painota PC:n asemaa pelialustana. Yleinen mentaliteetti Japanin pelikehittäjien sekä pelaajien keskuudessa kuvaa tietokoneita puhtaasti työvälineinä viihdelaitteen sijasta, joka soveltuu lähinnä FPS-pelien pelaamiseen, ja on pelilaitteeksi liian kallis. [81.]

Tämä ei kuitenkaan aina ole ollut normi, vaan 1980-luvulla kun Nintendon kehittämä Famicom (täysi nimi Family Computer) oli huomattavan suosittu pelialusta, jolle julkaistiin muun muassa Duck Hunt(1984), Contra(1988), Metal Gear(1987) sekä Pac-Man(1984). Famicom oli julkaisunsa yhteydessä vuonna 1983 vielä vieras Japanissa, sillä uusi alusta oli virheellisen piirisarjan vuoksi herkkä kaatumiselle, joka johti laitteen takaisinvetoon. Vuoden 1984 lopussa Famicom oli kuitenkin Japanin myydyin pelikonsoli. Alusta kuitenkin

uudelleennimettiin Nintendo Entertainment System-konsoliksi vuonna 1985 kun Nintendo pyrki tuomaan konsoliaan USA:n markkinoille. [81.] [84.] [85.]

Vuonna 1986 Nintendo julkaisi Japanissa Family Computer Disk System-lisälaitteen, jonka tarkoitus oli estää tekijänoikeusrikkomuksia, joiden vuoksi vuonna 1984 Japanin tekijänoikeuslakiin lisättiin muutos, joka antoi pelien tekijänoikeuksien omistajille oikeuden päättää pelin vuokraamisesta. Tämä johtui pelien vuokraamisesta alkaneesta pelien piratisoimisesta, joka toteutettiin kopiaimalla pelikasetteja vuokraamoissa, jonka jälkeen niitä vuokrattiin ja myytiin ilman että tekijät saivat tuotteestaan voittoa. Tilanne pahentui kun liikkeiden asiakkaat jatkoivat samalla linjalla, ja tuottivat omia piraattikopioitaan joista syntyi loputon kierre. Kun vuokrakopioita ei lakimuutoksen jälkeen varsinaisesti ollut saatavilla, Famicom Disk System pyrki luomaan oman järjestelmänsä pelien jakelulla uudelleen kirjoitettavien levykkeiden avulla. Nintendo jakeli Famicom Disk Writer-kioskeja pelikauppoihin, joiden avulla asiakkaat vuokrasivat eri pelejä kirjoittamalla ne omistamilleen levykkeille rajoittamattomaksi ajaksi. Tämän uudelleenkirjoituksen kertamaksu oli noin 500 jeniä(3,25\$ tai 2,85€), joka verrattuna kokonaan uuden pelin ostamiseen, joka maksoi noin 2600 jeniä(17\$ tai 14,92€) oli edullista. Disk System-vuokraus suljettiin vuonna 2003. [81.] [83.] [84.] [85.]

Tämän jälkeen Japanissa ei varsinaisesti olla lähestytty PC-pelaamista muutoin kuin hyvin harvojen indiekehittäjien puolelta, jotka erikoistuivat lähinnä visuaalinovellien kehitykseen. Koska valtion rajojen sisällä oli huomattavia konsolivalmistajia, joihin kuuluu muun muassa Nintendo, Sega, Sony, NEC(PC-FX-konsoli, 1994-1998), sekä SNK(Neo-Geo-konsoli/arcade-laite, 1990-1997), Japanin pelikulttuuri siirtyi miltei kokonaan konsolipohjaiseksi, jolloin tietokoneet saivat pelikehittäjien puutteessa työvälineiden kuvan. Länsimaissa oli jo 1990-luvulla huomattavia pelistudioita jotka erikoistuivat PC-alustalle, esimerkiksi Valve, Blizzard Entertainment, Id Software ja monia muita, kun taas Japanissa suuremman skaalan PC-kehittäjiä ei ollut ainuttakaan, ja kaikki PC:lle tehdyt Japanilaiset pelit olivat pieniltä studioilta tai yksittäisiltä henkilöiltä. PC-alustan ainoana vahvuutena konsoleihin verrattuna Japanissa oli kyky julkaista aikuisviihdettä sisältäviä pelejä, joita konsoleille ei lainsäädännön alla pystynyt julkaisemaan. [81.]

Hyvin suuri tekijä Japanin irtautumisessa PC-peleistä on edelleen myös kielitaito, joka vaikuttaa sekä pelaajiin että kehittäjiin. Länsimaalaisia pelejä hyvin harvoin käännetään Japaniksi, ja Japanilaisista vain vähemmistö osaa Englantia, ja vielä harvempi osaa sitä sujuvasti. Vuonna 2015 Japanin koulutusministeriö suoritti kokeen 480 julkisessa toisen asteen oppilaitoksessa, joissa testattiin kolmannen vuoden opiskelijoiden(ikä 17-18 vuotta) puhuttua, kuunneltua, luettua sekä kirjoitettua Englannin taitoa. Kokeiden tulokset olivat huomattavasti alhaisemmat mitä oletettiin, sillä kaikissa kokeen osioissa suurin osa opiskelijoista saavutti luokituksen 3, joka on EIKEN-kokeissa viidenneksi parhain arvosana. Ministeriön tavoite oli saada 50% opiskelijoista saavuttamaan luokitus 2 tai pre-2, jotka ovat kolmanneksi ja neljänneksi parhaimmat. Syynä Englannin kielitaidon heikkouteen pidetään harjoituksen puutetta sekä Englannin opetuksen tason alhaisuutta. [81.] [86.] [87.] [88.]

Jotkut Japanilaisista peliharrastajista ovat kuitenkin länsimaisten pelien faneja, jolloin heillä on kyky ymmärtää ja puhua Englantia, mutta he kuitenkin edustavat vain vähemmistöä koko kansasta, jonka vuoksi suositutkaan pelisarjat eivät välttämättä saavuta suuremman Japanilaisen yleisön tietoutta, eivätkä siten anna suurta liikevoimaa PC-pelaamiselle. Englanti on myös hyvin yleinen pelaajien käyttämä kieli pelin aikana tapahtuvassa kommunikaatiossa, jonka vuoksi huonosti kieltä osaava ei välttämättä tunne halua osallistua moninpeleihin, joissa hän ei kykene ymmärtämään kanssapelaajiaan. [81.]

Viime aikoina tietyt Japanilaiset pelistudiot ovat kuitenkin alkaneet askel askeleelta lämmetä PC:lle julkaisemisesta, kääntäen muutamia vaikutusvaltaisia pelisarjoja jaeltavaksi muun muassa Steam-julkaisualustalla. Näistä kehittäjistä voidaan pitää esimerkkeinä Platinum Games:iä, jonka portfolioon kuuluvat muun muassa Madworld(2009), Bayonetta(2009) ja Bayonetta 2(2014), Vanquish(2010) sekä Anarchy Reigns(2012). Kaikki Platinum Gamesin kehittämät pelit ennen vuotta 2014 on julkaistu PlayStation- ja Xbox-konsoleille, sekä Nintendon Wii- ja Nintendo DS-konsoleille, luultavimmin johtuen PC-markkinoiden tilasta Japanissa. Vuonna 2012 Platinum Games kuitenkin ilmaisi mielenkiintoa PC-pelien kehittämisestä, sekä Steam-palvelun ja Kickstarter.com-joukkorahoitussivuston käyttämisestä apuvälineinä PC-alustalla, jolloin heillä olisi mahdollisuus kehittää sekä julkaista peli Steamissa. [89.]

Vuoden 2013 helmikuussa Platinum Games ja Konami Digital Entertainment julkaisivat Metal Gear Rising: Revengeance-toimintapelin, joka aluksi julkaistiin vain PlayStation 3:lle sekä Xbox 360:lle. Saman vuoden lokakuussa Hideo Kojima, joka tunnetaan Metal Gear-pelisarjan luojana, kuitenkin teki ilmoituksen Twitter-palvelussa, sanoen *"Rising PC version looking good, even the shadow looks beautiful"* [91.], johon hän liitti mukaan kuvankaappauksen pelistä. Tämän jälkeen Konami julkisti PC-porttauksen Metal Gear Rising: Revengeance:sta 19.12.2013, joka tultaisiin jakelemaan vain Steam-palvelun kautta, jonka vuoksi pelin PC-versiosta ei ole olemassa ainuttakaan virallista fyysistä kopiota. Pelin pystyi ennakkotilaamaan ennen sen varsinaista julkaisupäivää 9.1.2014, ja se tulisi sisältämään kaikki peliin julkaistut ladattavat lisäsisältöpaketit. Tällä hetkellä Steam-version pelistä omistaa noin 540 000 Steam-käyttäjää. [92.]

Metal Gear Rising: Revengeance:n jälkeen Platinum Games on kehittänyt ja julkaissut Activisionin kanssa yhteistyössä myös muita pelejä PC-alustalle, joihin kuuluvat The Legend of Korra(2014), Transformers: Devastation(2015) sekä Teenage Mutant Ninja Turtles: Mutants in Manhattan(2016). [152.]

Toinen vaikutusvaltainen Japanilainen pelistudio joka on alkanut käyttämään PC-alustaa on From Software, joka tunnetaan huippusuositusta Souls-toimintaroolipeli-sarjastaan, joka alkoi Demon's Souls(2009):sta ja on jatkunut tähän asti viimeisimpään sarjan peliin nimeltä Dark Souls 3(2016). Yritys julkaisi vuonna 2009 PC-alustalle toimintapelin nimeltä Ninja Blade, joka ei kuitenkaan päätenyt osaksi valtavirtaa, ja esimerkiksi Steamissa pelin omistaa vain noin 17 000 käyttäjää. Tämän jälkeen From Software kehitti Demon's Souls:in(2009) PlayStation 3:lle, joka saavutti huomattavaa suosiota ympäri maailmaa. Monet kriitikot antoivat positiivisia arvioita pelin nostalgisesta lähestymistavasta roolipelaamiseen sekä haastavasta vaikeustasosta, joka perustuu pelin tapaan opettaa pelaajaa epäonnistumisien kautta. Peli sisältää myös innovatiivista online-toiminnallisuutta, joka on toteutettu yksinpelissä internetin avulla antamalla pelaajalle haamukuvia muiden pelaajien liikkeistä ja tekemisistä alueella, jolloin he voivat saada vinkkejä esimerkiksi piilotetuista oikoreiteistä tai muista hyödykkeistä tai tietää jos jokin alueella on aiheuttanut muiden pelaajien kuoleman. [93.] [153.]

Demon's Soulsin jalanjäljissä seurasi myös sarjan seuraava osa Dark Souls(2011), joka julkaistiin aluksi PlayStation 3:lle ja Xbox 360:lle. Peliä ei aluksi suunniteltu ollenkaan PC:lle, mutta pelin länsimaiset fanit ilmaisivat silti mielipiteensä vuoden 2012 tammikuussa pelin julkaisijalle Namco Bandaille, jonka edustaja Tony Shoupinou ilmoitti että koska Dark Souls ei ole täysin perinteinen konsolipeli, sen kääntäminen PC:lle on mahdollista, mutta vain jos siitä tehdään kunnollinen pyyntö. Tämän vuoksi Dark Souls-fanit aloittivat PC-porttivetoimuksen internetissä, joka keräsi nopeasti yli 90 000 nimeä. Tämän huomattavan kiinnostuksen seurauksena Namco Bandai ilmoitti 13.1.2012 että yritys aikoo varmistaa että PC-versio Dark Soulsista tullaan toteuttamaan. Peli julkaistiin PC:lle 23.8.2012 uudella nimellä Dark Souls: Prepare to Die Edition, joka käytti online toiminnallisuksiinsa Games for Windows – Live-palvelua. From Softwaren työntekijät olivat kuitenkin tuolloin jokseenkin kokemattomia PC-alustan käytössä, josta seurannut optimoinnin puute aiheutti lukuisia ongelmia. Pelin ruudunpäivitys oli lukittu 30 fps:ään(Frames Per Second), sekä pelin resoluutio oli maksimissaan 1024:720 pikseliä, joka aiheutti nykyaikaisilla monitoreilla kuvan vääristymistä. Pelin ohjainasetukset oltiin myös otettu suoraan Xbox 360-versiosta, jolloin esimerkiksi pelin valikoissa kaikki ohjeistukset näppäimien sitomisvalikon ulkopuolella olivat Xboxin ohjaimelle näppäimistön sijasta. [94.] [95.] [153.]

From Software kuitenkin pyrki kompensoimaan näitä puutteita lisäämällä peliin lisäsisältöpaketin nimeltä Artorias of the Abyss, joka sisälsi uusia alueita, vihollisia, varusteita sekä uutta juonisisältöä, jotka julkaistiin jälkeempäin myös konsoleille erikseen ostettavana DLC-pakkauksena. Aluksi Dark Souls: Prepare to Die Edition sai osakseen kritiikkiä pelaajilta, vaikka From Softwaren edustaja Takeshi Miyazoe oli kuitenkin ilmoittanut että heidän tavoitteenaan oli saada PC-käännös toteutettua mahdollisimman nopeasti, jonka vuoksi kyseiset ongelmat olivat odotettavissa. Tämän johdosta Dark Souls sai nopeasti epävirallisia fanien toteuttamia korjauspäivityksiä, joilla peliin kyettiin lisäämään rajoittamaton ruudunpäivitysnopeus sekä moderneille monitoreille sopivampi resoluutio. PC-version käyttämä Games for Windows – Live on myös kokonaan korvattu 15.12.2014 Steamworks-palvelulla, jonka avulla pelaajien progressio ja saavutukset ovat linkitetty heidän Steam-profiileihinsa käytöstä poistetun GFWL-tilin sijaan. [96.] [97.] [98.] [99.] [100.]

From Software on kuitenkin ensimmäisen PC-julkaisunsa jälkeen julkaissut myös Dark Souls 2(2014) ja Dark Souls 3(2016)-pelit PC:lle, joista jälkimmäinen toteutettiin täsmälleen samaan aikaan kuin konsolijulkaisu. Dark Souls 2:n tapauksessa peliä päivitettiin hyödyntämään 64-bittisiä prosessoreita sekä DirectX 11-rajapintaa, jotka tuovat kaivattua optimointia peliin grafiikan ja lataustaukojen osalta. Vaikka Dark Souls 2 sisälsi julkaisun jälkeen vielä jonkin aikaa erinäisiä bugeja ja muita ongelmia, oli pelin PC-julkaisu kuitenkin huomattavasti hiotumpi aikaisempaan Dark Soulsiin verrattuna. [154.]

3 OMAKOHTAISET KOKEMUKSET

3.1 KAMKissa opiskelleen pelijulkaisijan kokemuksia

-Nimi: Niklas Saari

-Ammatti: Team Jolly Roger – CEO(Toimitusjohtaja)

-Julkaistu peli: Interplanetary

Team Jolly Roger on Kajaanissa toimiva pelikehitykseen erikoistunut yritys, ja minulle annettiin mahdollisuus haastatella yrityksen toimitusjohtajana toimivaa Niklas Saarta, jolta kysyin heidän Interplanetary-pelinsä julkaisuprosessista.

Kyseisen pelin julkaisualustaksi valittiin PC-alustalla toimiva Steam jo hyvin aikaisin, sillä sen tuomat edut verrattuina sen käytön yksinkertaisuuteen olivat merkittävät, ja varteenotettavia vaihtoehtoja jotka olisivat tarjonneet yhtä hyvän valmiin yleisön sekä yksinkertaisen oikeaan bisnekseen sopivan julkaisualustan ei varsinaisesti ollut saatavilla. Peli lähetettiin Steam Greenlight-äänestykseen, jossa se sai osakseen hyvän määrän huomiota, ja oli suosituimpien pelien listalla korkeimmallaan sijalla 2. Tämä johtui näennäisesti suotuisasta ajoituksesta sekä aiemmin järjestetystä alfa-testauksen mukanaan tuomasta näkyvyydestä. TJR oli myös pyrkinyt maksimoimaan läsnäolonsa eri sosiaalisilla kanavilla, joka vaikutti pelikonferenssiesitysten lisäksi pelin näkyvyyden laajuuteen. Näillä toimenpiteillä TJR onnistui luomaan pelilleen vankan yhteisön jo alusta asti, jonka avulla he pystyivät saamaan palautetta ja ideoita, jotka vahvistivat oikean suuntavalinnan tunnetta pelikehityksessä.

Peli asetettiin early access-mallilla Steamiin noin vuoden ajaksi toukokuuhun 2015 saakka, ja TJR pyrki tiedoittamaan asiasta pelaajille, jottei peliä ostettaisi turhaan jos early access olisi ostajalle epämiellyttävä vaihtoehto.

Kehittäjien mielestä pelin julkaisussa tapahtuneisiin onnistumisiin voitiin luetella muun muassa vahvan ydinyhteisön saavuttaminen sekä sen ulkopuolisen näkyvyyden hankkiminen, hyvien ideoiden kerääminen jotka ovat kelpoisia muihin peliprojekteihin, sekä hyvä myynti ja kampanjointi. Epäonnistumisiin luettiin esimerkiksi projektin aikana tapahtuneet tekniset ongelmat sekä

kunnollisen projektisuunnitelman puute, joka johti suunnittelun toteutukseen projektin aikana. Tämä puolestaan aiheutti muutoksien tapahtuessa työn hukkaan menemistä ja ohjelmallisesti huonolaatuisia ratkaisuja. Peli asetettiin myös julkaisijan mielestä liian aikaisin Humble Bundle-sivustolle, jolloin alhaisella hinnalla myytyjä avainkoodeja päätyi harmaaseen markettiin.

Saaren mukaan pelijulkaisijalta täytyy löytyä kyky luoda laadukasta sisältöä sekä hankkia näkyvyyttä tuotteelleen. Tämän lisäksi henkilöltä tai yritykseltä täytyy löytyä kärsivällisyyttä sekä vahvaa panostusta projektiin, sekä mielenkiintoa itse ammattiin. Jos kehittäjä ei kuitenkaan esimerkiksi omista markkinointitaitoja, olisi hyvin suositeltavaa liittyä yhteen jonkun toisen osapuolen kanssa joka siihen kykenee. Pelin julkaisukelpoisuus kannattaa myös pystyä ottamaan huomioon ennen kuin peliä aletaan tuottamaan. Tämän vuoksi julkaisijan täytyy pyrkiä selvittämään potentiaalinen kohdeyleisö sekä heidän mieltymyksensä hyvissä ajoin. Pelin itsensä tulee olla pelattavuudeltaan laadukas ja sujuva, jotta se ei aiheuta pelaajassa turhautumista. Pelissä tulee myös olla visuaalista puoleensa vetävää laatua, sekä jonkinlainen keihään kärkenä toimiva koukku, joka erottaa pelin edukseen muista peleistä.

Tuleville pelijulkaisijoille Saari ohjeisti että pelin markkinointi ja näkyvyys ovat kaikki kaikessa, ja niitä ei saa unohtaa milloinkaan. Pelistä tulisi antaa näytettävää materiaalia potentiaalisille asiakkaille heti kun jotain näytettävää on saatu tehtyä. Myös verkostoituminen on hyvin tärkeää, ja esimerkiksi pelikonferenssien merkitys on tarpeeksi huomattava että niiden varalle kannattaa säästää rahaa ja varata aikaa. Jos pelijulkaisija ei itse kykene tekemään kaikkea kerralla niin on tärkeää pystyä lyöttäytymään yhteen jonkun toisen henkilön kanssa joka pystyy hoitamaan asiat joissa ei itse ole hyvä.

3.2 Henkilökohtaiset havainnot

Pelaajan näkökulmasta pelien julkaisuun liittyvät käytännöt alkavat vaikuttaa hyvin usein vasta kun peli on julkaistu, ja siksi esimerkiksi pelistudion tai julkaisijayrityksen sisäiset päätöksentekoprosessit yleensä jäävät keskustelun ulkopuolelle. Ainoastaan näiden päätösten seuraukset ovat keskustelun keskipisteenä, jolloin niiden syyt keksitään ja varsinainen totuus voi jäädä kokonaan salaisuudeksi yrityksen sisälle. Tämän vuoksi seuraavissa kappaleissa on tarkoitus tarkastella erinäisten päätösten seurauksia, jonka lisäksi tämän osion sisältöön kuuluu myös henkilökohtaisia havaintoja.

Syitä monille kyseenalaisille päätöksille pelien julkaisemisessa ja kehittämisessä ei ole hankalaa etsiä, sillä jokainen käy läpi samanlaisia päätöksiä lähes päivittäin, kuten esimerkiksi hyvin yksinkertainen kompromissi ajan, vaivan ja rahan vuoksi. Lähestyvät aikarajat hyvin usein rajoittavat pelin sisällön rakennetta siten, että kehittäjä pyrkii varmistamaan pohjapelin toimivuuden, eikä esimerkiksi pyri täyttämään peliään sisällöllä joka saattaa hyvässä tapauksessa antaa pelille lisäarvoa, mutta ei itsessään kannusta pelaajaa ylitsekatsomaan peruspelin puutteita tai turhautumista aiheuttavia seikkoja esimerkiksi pelin tasapainoittamisessa. Näissä tapauksissa looginen päätös on yksinkertaisesti hylätä riskialtis lisäys tai jättää se myöhempää päivitystä varten kunnes pelin perusmekaniikka on todettu toimivaksi ja puoleensa vetäväksi. Modernin versionhallintajärjestelmän avulla pienet elämänlaatupäivitykset on kohtuullisen yksinkertaista implementoida kun kehittäjä niin hyväksi näkee, ja suurempien pelien kohdalla näillä päivityksillä voi joskus olla positiivinen akkumuloituva vaikutus, joka askel askeleelta parantaa pelin yleistä laatua varsinaisen julkaisun jälkeen.

Valitettavasti pienillä päivityksillä voi myös hitaasti syövyttää pelin perustuksen, jolloin esimerkiksi tasapainoitettu peli voi muuttua siten, että tiettyä yksittäistä taktiikkaa käyttävä pelaaja nauttii ylivoimaisesta asemasta kaikkia muita kohtaan siksi, että pelin kehittäjä ei joko testauttanut kyseistä muutosta tai sen toteutus suoritettiin ilman varsinaista teoreettista pohjaa, jolloin pelaajat toimivat testaajina. Tämä ei kuitenkaan aina takaa että testaajien mielipiteitä

huomioidaan, jotta esimerkiksi tulevia muutoksia voitaisiin suunnitella tasapuolisuutta ajatellen.

Eräs osittain väärin käytetty termi pelimaailmassa on ”pay to win”, joka on hyvin usein esillä pelaajien välisessä keskustelussa pelissä ja sen ulkopuolella. Termillä tarkoitetaan kykyä maksaa pelissä olevasta sisällöstä, joka antaa epäreilun etulyöntiaseman muita pelaajia kohtaan. Monessa tapauksessa tämä kuitenkin on väärinymmärretty, sillä hyvin moni peli sisältää esimerkiksi sisäisiä kauppapaikkoja, joista ostettavat tuotteet ovat saatavilla myös ilman rahankäyttöä, jolloin kyseessä on vain rahan käyttäminen tuotteen ostoon ajan sijasta. Pelimaailmassa on kuitenkin olemassa muutamia esimerkkejä pelin sisäisestä ekonomiasta, jonka avulla kykenee ostamaan pelihyödykkeitä, joilla on jonkinlainen uniikki ominaisuus jolla ne erottuvat muista, ja jota ei voi millään muulla tavalla saavuttaa kuin käyttämällä oikeaa valuuttaa.

Tästä olen valinnut esimerkiksi alunperin Valko-Venäjältä kotoisin olevan Wargaming Public Co Ltd:n tuottaman World of Warships-pelin, jossa tämä ilmiö tuli esille ainakin hetkeksi. [101.]

World of Warships on tiimipohjainen taistelupeli, jossa pelaajat käyttävät semirealistisia mallinnuksia ensimmäisen tai toisen maailmansodan aikaisista sotalaivoista, tarkoituksenaan käyttää niitä joko vastustajajoukkueen tuhoamiseen tai ottelun tehtävän suorittamiseen, joka voi olla joko hallinta-alueiden tai vihollisen tukikohdan valtaaminen. Ottelussa joukkueet myös pyrkivät keräämään mahdollisimman paljon pisteitä, joita annetaan joko vastustajien tuhoamisesta tai hallinta-alueiden puolustamisesta.

Pelin sotalaivat on jaettu neljään luokkaan: hävittäjät, risteilijät, taistelulaivat ja lentotukialukset. Hävittäjät ovat nopein ja kevyin luokka, jonka pääaseistuksena toimivat pienikaliiperiset tykit ja torpedoputket joiden torpedot ovat hyvin tuhovoimaisia, mutta niiden lataaminen vie paljon aikaa, ja torpedot liikkuvat vedessä hitaasti verrattuna tykin laukauksiin. Hävittäjät ovat kuitenkin myös keskimääräistä hankalampia havaita, ja ne kykenevät hyvin usein väijytystaktiikoihin. Risteilijät ovat keskitasoisia nopeudessa ja panssaroinnissa, ja ne toimivat välimuotona hävittäjien ja taistelulaivojen välillä. Risteilijöillä on

pääaseenaan vaihteleva määrä keskiraskaita tykkejä, sekä mahdollisesti myös torpedoputkia, riippuen risteilijän tasosta ja sen rakentaneesta valtiosta. Risteilijöiden päävahvuus on niiden joustavuus, sillä ne kykenevät taistelemaan tehokkaasti sekä nopeita hävittäjiä sekä vahvoja taistelulaivoja vastaan. Taistelulaivat edustavat pelin raskaimmiten aseistettua ja panssaroitua kärkeä, mutta ne ovat myös hitaimpia aluksia. Niiden pääaseistus koostuu raskaista tykeistä, joiden tarkoitus on aiheuttaa vahinkoa muille hyvin panssaroiduille vastustajille. Useat taistelulaivat sisältävät myös autonomisia tykkejä, joita ohjaa tekoäly. Lentotukialukset ovat uniikki luokka aluksia, joiden tehtävänä on pysyä poissa varsinaisilta taistelualueilta, ja lähettää itsensä sijaan lentokoneita antamaan tukea muille joukkueensa jäsenille joko suoraa vahinkoa aiheuttavien pommi- tai torpedokoneiden tai vastustajan lentokoneilta suojaa antavien hävittäjälentokoneiden muodossa.

Valitsemassani ilmiössä on kyseessä on peliin implementoitu premium-palvelu, jonka avulla pelaaja voi valitsemansa premium-paketin hinnalla vastaanottaa erinäisiä etuja pelin sisällä, joihin kuuluu otteluista saatu kokemuspisteiden sekä pelin perusvaluutan määrän korottaminen 50%:lla tavalliseen verrattuna, joka nopeuttaa pelaajan edistymistä pelissä. Premium-ominaisuuksiin kuuluu myös kyky ostaa premium-valuuttaa, jolla pelaaja voi ostaa monia palveluita joita ilmaispelaajilla ei ole mahdollisuutta hankkia, kuten pelissä käytettäviin laivoihin asennettavia kertakäyttöisiä päivityksiä, kuten lippuja jotka nostavat laivan kykyjä, joihin kuuluvat muun muassa nopeus, vastustuskyky tulen ja tulvimisen aiheuttamaa vahinkoa vastaan, autonomisten asejärjestelmien suorituskykyä, korjaus- ja vahingonhallintajärjestelmien toimivuutta jne. Nämä liput ovat tavalliselle pelaajalle saatavilla vain jos hän ansaitsee ne ottelun aikana suoritettavilla saavutuksilla, jotka useassa tapauksessa ovat saatavilla vain kerran 24 tunnin aikana. Premium-valuutan takana lukittuna kokonaan ovat myös aluksien varustukseen kuuluvien kykyjen parannellut versiot, jotka muuten toimivat identtisesti niiden alkuperäiseen versioon verrattaen, mutta niiden latausaika on lyhyempi, joka antaa kykyjen käyttäjälle teoreettisesti suuremman mahdollisuuden selvittää erinäisistä tilanteista. Yksi tärkeimmistä ominaisuuksista premium-ostajille on myös mahdollisuus laajentaa omaa alusvalikoimaa. Ilmaispelaajalla on käytössään rajallinen määrä paikkoja tietyllä ajanhetkellä omistettaville aluksilleen, ja näitä paikkoja voidaan hankkia joko osallistumalla

pelin sisäisiin aikarajoitettuihin tapahtumiin, tai ostamalla niitä premium-valuutalla. Premium-valuutalla hankittujen paikkojen ostolle ei ole rajoitettua määrää. [101.]

World of Warships:in premium valikoimaan kuuluu kuitenkin myös kokonaan uusia laivoja, joita ei voi ilmaiseksi pelaamalla ollenkaan saada. Premium-sotalaivat ovat saaneet statuksensa pelissä joko niiden oikean historian merkittävyydellä, tai niiden sisältämien uniikkien ominaisuuksien vuoksi. Nämä ominaisuudet voivat kuitenkin tarkoittaa, että alus on jollain osa-alueella kykeneväinen taktiikoihin, jotka eivät ilmaispelaajalle ole mahdollisia. Näiden premium-alusten hinta on kuitenkin pyritty pitämään tasolla, joka luo tietynlaisen hillitsevän vaikutuksen ostopäätöstä tehdessä. Esimerkiksi hintaportaikon alimpana jäsenenä on risteilijä Aurora, joka edustaa tasoa kolme pelin kymmentasoisesta tutkimuspuusta. Auroran hinta on tällä hetkellä 11,29€, johon sisältyy myös paikka pelaajan satamassa. Kalleimmassa päässä tällä hetkellä on tason kahdeksan taistelulaiva Tirpitz, jonka hinta halvimmassa paketissa on 44,99€. Tässä mainittakoon, että vaikka tutkimustasoja on yhteensä kymmenen, premium-aluksien tämänhetkinen maksimitaso on kahdeksan, ja on hyvin epätodennäköistä että tämä tulisi muuttumaan. [101.] [102.]

Erityisen suunnittelun lisäksi premium-alusten ansaitsema kokemus ja perusvaluutta on usein myös korotettu, jonka lisäksi aluksen eri moduulit ovat aina täysin päivitettyjä, eikä pelaajan tarvitse ostaa tai tutkia niitä erikseen. Kuten muut täysin varustetut alukset, premium-alukset sisältävät myös elite-statuksen, joka antaa niille kyvyn jakaa ansaitsemaansa kokemusta muille tutkimuspuun poluille premium-valuutan hinnalla. Tällä tavalla tietyn tutkimuslinjan voi halutessaan suorittaa läpi ilman, että linjan aluksilla joutuu pelaamaan ollenkaan. Ilmaispelaajille tämä vaihtoehto on saatavilla ainoastaan pienimuotoisen ”vapaan kokemuksen” muodossa, jota he ansaitsevat jokaisesta pelatusta ottelusta. Vapaan kokemuksen määrä on aina 5% ottelusta saadun normaalin kokemuksen määrästä, johon voidaan myös lisätä premium-tilin 50% bonus, sekä tiettyjen premium-alusten sisältämä bonus. Tämän lisäksi vapaata kokemusta on saatavilla myös sattumanvaraisesti generoiduista henkilökohtaisista tehtävistä. [102.]

Syy miksi olen valinnut tämän pelin sisältämän palvelun aiheekseni tähän kappaleeseen liittyy havaintoihini peliä pelatessani, eikä mielipiteeseeni pelikehittäjien tarjoamista premium-palveluista. Monissa tilanteissa premium-hyödykkeet ovat jokseenkin toteutettu tavalla, joka sallii ilmaispelaajille mahdollisuuden voittaa niitä vastaan, vaikka todennäköisyys tähän olisikin pienempi kuin ilman rahalla hankittujen hyödykkeiden tuomaa vaikutusta. Tässä tapauksessa kuitenkin World of Warships koki muutaman viikon ajan premium-palveluidensa kautta ilmiön, jota en ole päässyt muissa peleissä kokemaan yhtä henkilökohtaisesti.

Kun taistelulaiva Tirpitz julkaistiin, sen alkuperäinen hinta oli 59,99€, johon sisältyi Tirpitz sekä 30 päivää premium-tiliaikaa, 2500 dubloonaa premium-valuuttaa, sekä 24 kappaletta kertakäyttöisiä premium-versioita aluksen käyttämisestä erikoiskyvyistä. Alusta ei voinut ostaa erikseen ilman muuta paketin sisältöä, ja vaikka Tirpitzin hinta oli asetettu AAA-luokan pelin kanssa samalle tasolle, se oli hyvin suosittu pelaajien keskuudessa. Varsinaisia myyntinumeroita ei ole saatavilla, mutta alla oleva kuvankaappaus(Kuva 2) pelistä, joka on otettu 30.8.2015, voi antaa suuntaa silloisesta tilanteesta. [103.]

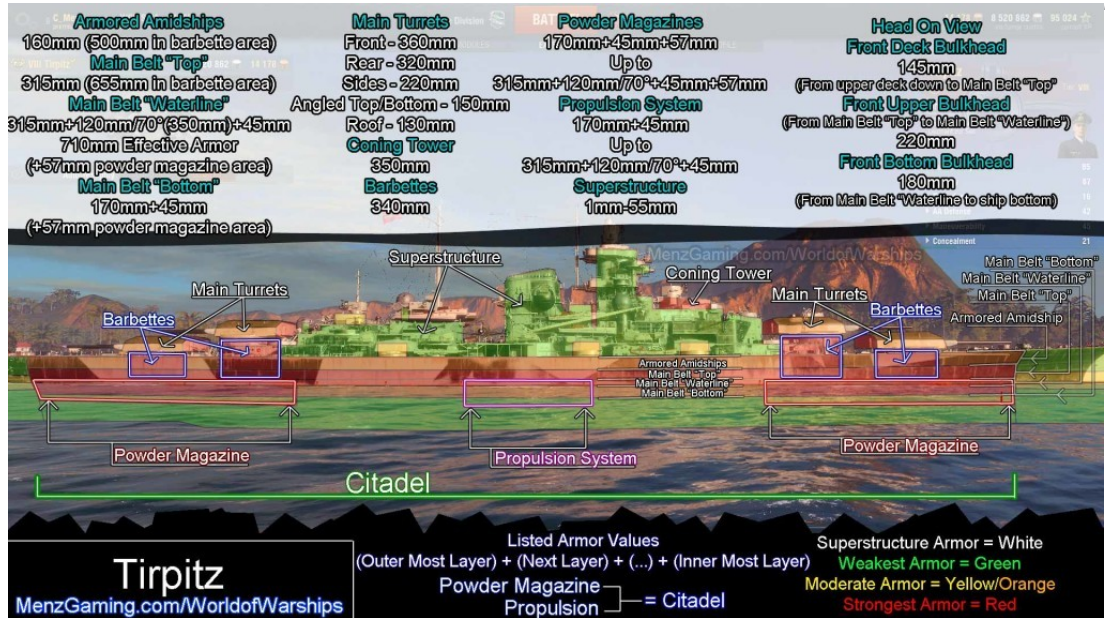
| My team | | | | Enemies | | | |
|------------------|---|----------------------|---|---------|----------------|---|----------------|
| StukaDragon |  | VIII Shokaku | • | ○ | Lexington VIII |  | Arkas_4 |
| Bobost |  | VIII North Caroli... | ○ | ○ | Montana X |  | Neo47 1 |
| KMS_Hydra |  | VIII Tirpitz | ○ | ○ | Iowa IX |  | Magicsilver 1 |
| Luzifar481 |  | VIII Tirpitz | ○ | ○ | Tirpitz VIII |  | Buco1994 |
| Severern666... |  | VIII Tirpitz | ○ | ○ | Tirpitz VIII |  | Dikro934 |
| Tomba22 |  | VIII Tirpitz | ○ | ○ | Tirpitz VIII |  | Julian_94 |
| Westbends |  | VIII Tirpitz | • | ○ | Tirpitz VIII |  | Montecito20... |
| 1 masterrene2... |  | VIII Tirpitz | ○ | ○ | Tirpitz VIII |  | Plocko |
| 1 showstopper... |  | VIII Tirpitz | ○ | ○ | Tirpitz VIII |  | Rayne93 |
| 3701939 |  | VIII Amagi | ○ | ○ | Tirpitz VIII |  | WeiKon |
| Freeman117 |  | VIII Amagi | ○ | ○ | Tirpitz VIII |  | semm |
| HardRocker |  | IX Baltimore | • | ○ | Atago VIII |  | Valut |

Kuva 2. Kuvankaappaus pelistä 30.8.2015

Ottelun 24:stä aluksesta 15 kappaletta olivat Tirpitz-luokan taistelualuksia, jonka perusteella voidaan laskea kyseisessä ottelussa olleiden Tirpitzien yhteisarvoksi noin 899,85€, olettaen että jokainen niistä on ostettu tuolloisella hinnalla 59,99€.

Tässä tilanteessa täytyy myös huomauttaa, että otteluiden tiimikokoonpanot yleensä pyritään jakamaan tasaisesti, riippuen silloisesta pelaajien määrästä ja heidän valitsemistaan aluksista. Pelin matchmaking-järjestelmä pyrkii jakamaan joukkueiden kesken tasaisen määrän taistelulaivoja, risteilijöitä sekä hävittäjiä, ja jos lentotukialuksia pelaava asetetaan otteluun, hänelle odotetaan aina samantasoinen lentotukialus vastapariksi, jottei toiselle joukkueelle annettaisi etulyöntiasemaa lentokoneiden tarjoaman tiedustelu- ja hyökkäystuen muodossa. Tässä ja monissa muissa otteluissa kuitenkin Tirpitzien määrä pakotti tasapainoisen matchmaking-järjestelmän tällaiseen tilanteeseen. Koska tapaus oli hyvin ennalta arvaamaton, halusin selvittää miksi Tirpitz oli näin suosittu. Henkilökohtaisen tutkimuksen tuloksena pelin sisällä ja keskustelupalstoilla, löysin muutaman seikan jotka vaikuttivat aluksen suosioon.

Tirpitzia tarkastellessa ulkoa siitä pystytään havaitsemaan jo ainakin yksi seikka: Tirpitz on ainoa taistelulaiva World of Warships:ssä jonka aseistukseen kuuluvat torpedot, joita käytetään normaalisti pelin lähitaistelussa, sillä torpedot ovat hitaita ja hitaasti uudelleen ladattavia, mutta myös äärimmäisen tuhovoimaisia, ja yksikin osuma voi kriittisesti vaurioittaa tai tuhota minkä tahansa aluksen riippuen tilanteesta ja aluksen tyypistä. Lähempi analyysi paljastaa myös Tirpitzin panssarin rakenteen suoman edun aluksen käyttäjille, joka jakautuu (kuva 3):n mukaisesti. [103.]



Kuva 3. Tirpitzin panssarin jakautuminen.

Punainen = Vahvin panssari

Vihreä = Heikoin panssari.

World of Warships käyttää kaikessa vahinkojen laskennassa aluksen panssaroinnin ja osuneen ammuksen välisiä kulmia, sekä ammuksen ja panssarin ominaisuuksia. Tirpitzin panssarointi on mallinnettu alkuperäisiä piirustuksia hyväksikäyttäen, joka sisältää myös aluksen kaksinkertaisen panssarivyön, joka suojaa aluksen haavoittuvaisimpia kohtia. Tavallisesti vyöpanssarin läpäisevä panssarikranaatti kykenee aiheuttamaan huomattavaa vahinkoa räjähtäessään aluksen sisällä, jolloin World of Warships'in tapauksessa osumaa kutsutaan nimellä "citadel hit", joka aiheuttaa usein hyvin huomattavan määrän vahinkoa. Tirpitzin tapauksessa kaksinkertainen panssarivyö kuitenkin tekee kyseisien osumien aiheuttamisesta huomattavan hankalaa, sillä 315 millimetrinen panssarivyön yläosan läpäiseminen ei aiheuta huomattavaa vahinkoa, sillä haavoittuvaset osat kuten moottorit ja ammusvarastot on sijoitettu vesirajan alle. Kyseinen osa laivasta on suojattu edellä mainitulla kaksinkertaisella vyöpanssarilla, johon sisältyvät vesirajan alla 120 millimetrinen ulkoinen panssarilevy joka on noin 70 asteen kulmassa, ja sisäinen 45 millimetrin panssarilevy. [104.]

Tämän vuoksi vesirajan alle ammuttu laukaus joutuu läpäisemään kaksi eri kulmissa olevaa panssarikerrosta, jotka suojaavat aluksen sisuiksi etenkin lähitaistelussa ammutuilta laukauksilta. Tämän lisäksi eri osioilla on omia

suojarakenteitaan, jotka nostavat läpäistävien panssarikerroksien määrää. Ohuesti panssaroituihin kohtiin ampuminen aiheuttaa minimaalista vahinkoa, sillä ohut panssari ei riitä räjäyttämään panssarikranaattia, jolloin ammus lävistää vihollisen, ja aiheuttaa vain pienen reiän runkoon, joka ei oikeassakaan sotalaivassa useimmiten riitä aiheuttamaan suurta vahinkoa, etenkin vesirajan yläpuolella. Liian vähän kineettistä energiaa tai läpäisykykyä sisältävä ammus puolestaan kimpoaa pois tai räjähtää panssarilevyn ulkopuolella, jolloin räjähdysksen paineaalto tai sirpaleet eivät vahingoita alusta juuri lainkaan.

Näiden vahvuuksien takia Tirpitz on edelleen huomattavan suosittu pelaajien keskuudessa, mutta alus ei kuitenkaan ole voittamaton yksinään, joka on hyvin yleinen ominaisuus joukkuepohjaisissa peleissä. Tirpitzin tapauksessa sen heikkoudet piilevät sen pääaseistuksessa, joka koostuu kahdeksasta 380:n millimetrin tykistä jaoteltuna neljään kahden tykin torniin. Vertauksena samalla tasolla olevien ei-premiumalusten North Carolina(USA) aseistus koostuu yhdeksästä 406:n millimetrin tykistä, ja Amagi(Japani) koostuu kymmenestä 410:n millimetrin tykistä. Tirpitzin tykkien tarkkuus on myös keskimääräisesti huonoin näistä kolmesta. Tätä kompensoidaan osittain niiden tulitusnopeudella, joka on yksi laukaus/25 sekuntia, kun North Carolinan ja Amagin tulinopeudet ovat yksi laukaus/30 sekuntia. Toinen huomattava heikkous on myös Tirpitzin kansi, joka on herkkä tulelle. Tämän vuoksi asiasta tietävä vastustaja voi sytyttää Tirpitzin palamaan aluksen kannelle tai keskirakenteeseen ammutuilla räjähtävillä ammuksilla, joita vastaan vahva vyöpanssarointi ei suojaa ollenkaan.

Vaikka pelimekaniikkana Tirpitzin panssarointi on realistinen ja mielestäni hyvin toteutettu, on kyseinen alus silti mieltä vaivaava asia. Tirpitzin vyöpanssarin rakenne antaa sille potentiaalisesti suuremman kestävyuden kuin pelin raskaimmille taistelulaivoille, joihin kuuluvat tason kymmenen Montana(USA) ja Yamato(Japani). Kyseiset alukset edustavat taistelulaivojen huippua, ja esimerkiksi Yamaton pääaseistus koostuu yhdeksästä 460 millimetrin tykistä, joiden läpäisyvoima ja vahinko kykenevät optimaalisessa tilanteessa lähietäisyydellä vyöpanssariin ammuttaessa tuhoamaan Montanan tai vastustajan Yamaton yhdellä laukauksella. Tirpitz sen sijaan kykenee kestävänsä tällaisen laukauksen, joka on mielestäni kohtuullisen kyseenalaista pelin tasapainon kannalta. Toisaalta en kuitenkaan tunne tarvetta ostaa kyseistä

laivaa, enkä usko että kovin moni henkilö maailmassa tuntee suurta pakkoa ostaa Tirpitzin kaltaisia tuotteita vain siksi, että he pärjäisivät pelissä. Premium-tuotteet on hyvin yleisesti suunniteltu vaihtoehtoisiksi lisäyksiksi peleihin, jolloin niiden ostopäätöksetkin tehdään vain kun ostaja niin päättää. Vaikka tällaiset tuotteet ovat usein hyvin suosittuja, eivät ne silti hallitse pelin kulkua. Hyvin usein ratkaisevia tekijöitä premium-pelaajan ja ilmaispelaajan välisessä kamppailussa ovat kokemus ja tietämys sekä henkilökohtaiset taidot.

3.3 Julkaisijan päätökset ja menetelmät

Moderni peliteollisuus on muuttunut huomattavasti viimeisen kymmenen vuoden aikana teknologian ja tiedonjakelun kehittyessä. Nykyaikaiset versionhallintajärjestelmät sallivat nopeasti ja vaivattomasti jaettavan sisällön kehittämisen, joka puolestaan tarkoittaa pelaajan kannalta joidenkin pelien kohdalla nopeasti kasvavaa ja monipuolistuvaa pelikokemusta sekä mahdollisuutta antaa pelin kehittäjälle palautetta joko sosiaalisessa mediassa tai pelin foorumisivustoilla. Pelikehittäjälle kehittyneet työvälineet antavat mahdollisuuden virtaviivaistaa ja jaotella työtehtäviään siten, että pienetkin välietapit näkyvät pelin elinkaaren aikana miltei välittömästi niiden suorittamisen jälkeen, sekä kyvyn korjata virheitä pelin rakenteessa nopeasti pohjautuen joko yleisön palautteeseen tai pelin sisäisen virhediagnostiikkaohjelmiston dataan.

Moni pelikehittäjä käyttää versionhallintatyökaluja peliensä ylläpitoon ja kehitykseen, mutta pelin kehitys voi pelaajan näkökulmasta olla myös ylimääräisten turhakkeiden tai jopa negatiivisten asioiden lisäämistä, sekä edellisten viihdyttävien asioiden muuttamista tai poistamista. Asioiden muuttaminen on kuitenkin joskus vaadittavaa, esimerkiksi moninpeleissä joissa pelaajien on tarkoitus otella toisiaan vastaan, jolloin tasapaino ja monipuolisuus ovat tärkeitä. Tällaisessa pelissä sisällön lisääminen tarkoittaa miltei aina tasapainon muuttumista jolloin kehittäjän täytyy pyrkiä keksimään keinoja, joilla tasapaino esimerkiksi hahmoluokkien tai välineiden välillä saadaan mahdollisimman lähelle haluttua arvoa. Tämän saavuttamiseksi tarvitaan testaamisen avulla saatavaa dataa, joka voi osoittaa suuntaan tai toiseen, mutta ei välttämättä kerro kuinka ongelma voitaisiin ratkaista, sillä raaka testidata ei esimerkiksi kerro minkälainen taktiikka tai muiden pelielementtien mahdollistama

synergia tekee kyseisestä pelielementistä yli- tai alivoimaisen. Tämän vuoksi pelaajien antama palaute, kuvankaappaukset ja videoklipit ovat mielestäni hyvin tärkeitä pelitasapainon ylläpitämisessä, sillä ne antavat pelikehittäjille mahdollisuuden nähdä pelinsä täysin uusilla silmillä, jotka eivät ehkä tiedä pelin ohjelmoinnista mitään, mutta osaavat nähdä pelimekaniikkojen vahvuudet ja heikkoudet tavalla, joka voi jopa yllättää ne luoneet kehittäjät täysin.

Esimerkkinä odottamattomasta pelimekaniikkojen hyödyntämisestä ja sen jälkeen raportoimisesta käytän World of Warcraft-pelaajaa nimeltä Indalamar, joka saavutti vuonna 2004 itselleen miltei legendaarisen statuksen WoWWin pelaajien keskuudessa. Kun kyseinen massivimoninpelattava roolipeli(MMORPG) oli vielä tuolloin betatestausvaiheessa, jolloin hahmoloukkien välinen tasapaino oli vielä työn alla. Hyvin aktiivista kessustelua kuitenkin heräsi pelin soturiluokan tasapainoisuudesta verrattuna muihin hahmoloukkiin jossa suurin osa pelaajista oli sen kannalla, että soturi on heikko muihin loukkiin verrattuna, ja ansaitsee parannuksia. Indalamar oli kyseisen hahmoloukan hahmo Blackrock EU-palvelimella, jonka omistaja oli eri mieltä enemmistön kanssa soturiluokan heikkoudesta, ja halusi myös todistaa väitteensä videolla jossa hän kykenee käyttämään soturinsa kykyjä tavalla, joka mahdollisti tuohon aikaan huomattavan etulyöntiaseman kaikkiin muihin hahmoinhin verrattuna. Kyseinen mekaniikka liittyi soturin kahteen kykyyn, joiden välillä oli voimakas synergia. Toinen kyvyistä oli Flurry, joka aktivoitui aina kriittisen osuman yhteydessä, ja toinen Bloodthirst, joka antoi soturille minkä tahansa vihollisen tapon jälkeen 100%:n varmuudella kriittisen osuman seuraavaa kohdetta varten. Kun Indalamar yhdisti kyseisien kykyjen tarjoamat edut, hän pystyi muihin hahmoloukkiin verrattuna äärimmäisen korkeaan voimakkaiden vihollisten tapponopeuteen, joka puolestaan oli tuohon aikaan muiden satureiden pelaajien mielestä mahdotonta. Kun kyseinen videoklippi päättyi Blizzard Entertainmentin silmien alle, soturiluokka saikin heikennyksiä ja korjauksia kyseisien kykyjen toimintamenetelmiin miltei välittömästi. Tässä tapauksessa massojen antama palaute olisi voinut ohjata soturien kehitystä suuntaan, joka olisi vain entisestään vääristänyt tasapainoa hahmoloukkien välillä. Indalamarin toimittama videotodiste kuitenkin kertoi tässä tilanteessa enemmän kuin satojen muiden pelaajien sanat. [105.]

Indalamar puolestaan ikuistettiin teostaan peliin erinäisillä tribuuttiesineillä, kuten Ramaladni's Blade of Culling ja Ramaladni's Icy Grasp, joissa nimi Indalamar on kirjoitettu oikealta vasemmalle. Hänelle on myös tehty oma Indalamar-kortti World of Warcraft Trading Card-korttipeliin. [105.]

-Jatkuva kehitys

Esimerkkinä hyvin toimivasta yhteisön ja pelinkehittäjän välisestä kommunikaatiosta toimii Kanadalainen pelistudio Digital Extremes, jonka perusti James Schmalz vuonna 1993. Studio tunnetaan Epic Gamesin kanssa yhteistyössä luoduista Unreal-sarjan räiskintäpeleistä, Bioshock:n PlayStation 3-portista ja Bioshock 2:n monipelikomponentista, Dark Sectorista sekä The Darkness 2:sta. [163.]

Digital Extremesin yksi suosituimpia pelejä on Warframe, joka on saatavilla PC:lle, Xbox Onelle ja PlayStation 4:lle. Warframe on ilmaiseksi pelattava kolmannen persoonan räiskintäpeli, jonka voi hankkia itselleen Steamista tai Warframen kotisivulta. Warframen kehityksestä tekee uniikin se, että se on ollut miltei koko elinkaarensa ajan avoimessa betatestausvaiheessa, ja sitä päivitetään säännöllisesti uudella sisällöllä, joista ei-kosmeettiset ovat saatavilla kaikille ilmaiseksi, ja heti saatavilla niille jotka haluavat maksaa niistä. Tämä on kuitenkin johtanut keskusteluun, jonka aiheena on betatestaamisen ja early access-mallin alla toteutettava mikromaksujen implementointi. Warframen julkaisupäiväksi on ilmoitettu 25.3.2013, mutta peli ei virallisesti koskaan ole tullut ulos avoimesta betatestausvaiheesta. Tämä kuitenkin yleensä katsotaan ylisiksi, että Warframe on ilmaispeli, ja mikään maksullisesta pelimekaanisesti vaikuttavasta sisällöstä ei ole lukittuna maksumuurin taakse. [155.]

Mikä kuitenkin tekee Warframesta huomattavan jäsenen peliteollisuutta on itse Digital Extremes, joka on pyrkinyt ottamaan hyvin yhteisöläheisen lähestymistavan pelin kehityksessä. Warframen foorumit eivät ole pelkästään vain pelaajien välistä keskustelua varten, vaan Digital Extremesin työntekijät aktiivisesti ilmoittavat tulevista päivityksistä, tapahtumista sekä vastaavat esimerkiksi huomiota herättäviin keskusteluihin. Tämä on Ilmeistä esimerkiksi monissa Warframen päivityslokipostauksissa, joissa voi olla useita linkkejä

käyttäjien tekemiin foorumilankoihin, jotka liittyvät heidän löytämiinsä bugeihin tai muihin ongelmiin pelissä. Digital Extremes myös pitää säännöllisin väliajoin Warframeen liittyviä Twitch-streameja, joissa yrityksen työntekijät käyvät läpi käyttäjien lähettämiä kysymyksiä ja huomautuksia, ja kertovat tulevien päivitysten sisällöistä. Tätä käytäntöä ylläpitäen Warframe on noussut yhdeksi pelatuimmista ilmaispeleistä Steam-alustalla, ja on myös kokenut hyvin mielenkiintoista vertailua Xbox One:lle ja PlayStation 4:lle julkaistuun Destiny(2014)-räiskintäpeliin, joka on sekä AAA-hintaluokan(60\$) että myös yksi kaikkien aikojen kalleimmista peliprojekteista. Eräs käytetyistä adjektiiveista on ”Destiny, mutta hyvä”. [106.]

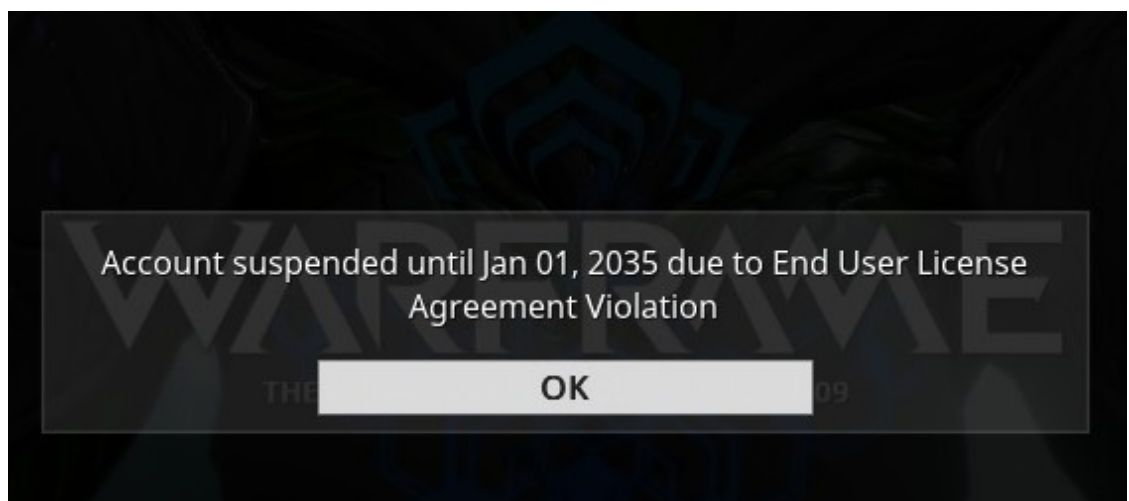
Warframea ei kuitenkaan pidetä osana valtavirtaa, mutta tällä hetkellä peli on saavuttanut kolmanneksi suosituimman ilmaispelein sijoituksen Steam-alustalla, ja on myös huomattavan suosittu esimerkiksi Kiinassa, jossa pelin julkaisijana toimii ChangYou.com Ltd. Warframen suosion syyksi on ehdotettu muun muassa hyvin tasaista jatkuvan kehityksen sykliä, joka muuttaa pelin ilmettä jatkuvasti lisäten uutta sisältöä kaikille sen pelaajille. Tällä hetkellä Warframen PC-versio, joka on kehityksessä muita alustoja edellä, on versionumero 18.11.0, jossa ensimmäinen numero vaihtuu aina huomattavan sisältöpäivityksen yhteydessä, jolle annetaan myös erillinen nimi, joka tässä tapauksessa on The Second Dream. Myös toisen versionumeron päivityksille annetaan lisänimi niiden sisällön laajuuden perusteella, kuten esimerkiksi viimeisin 18.5.0 joka tunnetaan nimellä Sands of Inaros. Kolmas versionumero yleensä merkitsee pientä lisäyspäivitystä tai bugikorjausta. Tämän lisäksi kuitenkin olen törmännyt aiheeseen liittyvien keskustelupalstojen avoimissa kirjeissä, joissa Warframen yhteisön jäsenet ilmaisevat kiitoksiaan Digital Extremesin työntekijöitä kohtaan, jotka ovat pitäneet yhteisön informoituna tulevista muutoksista sekä pitäneet huolen esimerkiksi yhteisön informoimisesta kun päivitys viivästyy. Tämä yhdistettynä DE:n vastauksiin pelaajien löytämistä bugeista ja hyväksikäytettävistä pelielementeistä on omasta mielestäni peliteollisuudessa yksi harvinaisen hyvä esimerkki siitä, miten yhteisön ja yrityksen välinen interaktio tulisi toimia.

Valitettavasti DE on kuitenkin ansainnut osakseen kritiikkiä asiakastukensa vuoksi, sillä Warframen käyttäjätilin asioihin liittyvät toiminnot on ulkoistettu Zendesk-asiakastuki-yritykselle. Kyseisien yritysten välinen interaktio on

kuitenkin herättänyt hämmennystä, sillä Warframen käyttäjien keskuudessa on noussut esille ongelma Warframen huijauksenesto-ohjelmiston automaattisesti antamista kielloista, joiden kestoksi on asetettu vuoteen 2035 saakka. Tämän kiellon syynä ei kuitenkaan ole välttämättä ollut minkäänlainen huijausohjelma, vaan huijauksenesto on yksinkertaisesti reagoinut ohjelman normaalissa toiminnassa tapahtuneeseen virheeseen, joka voi esimerkiksi ilmetä pelin hitaana tai hetkeksi paikalleen pysähtyneellä toiminnalla, sekä ohjelman kaatumisena. [156.]

Warframen huijauksenesto on myös herkkä pelin sisäisen ekonomin tapahtumille, sillä muutamassa tapauksessa pelin sisällä tapahtuneissa vaihtokaupoissa tai lahjan antamistapahtumissa kyseisiin tilanteisiin osallistuneet henkilöt ovat kyenneet käyttämän järjestelmää antaakseen toisille pelaajille porttikielloja peliin siten, että he ovat yksinkertaisesti yrittäneet ostaa toiselle pelaajalle lahjaksi jotain, johon heillä ei ollut varaa, tai he ovat jollain tavalla virheellisesti keskeyttäneet maksutapahtuman, esimerkiksi käyttämällä luottokorttia jonka saldo on ylitetty.

Näissä tapahtumissa annetut porttikiellot perustellaan Warframen palveluehtojen (Terms of Service, TOS-sopimus) tai loppukäyttäjän lisenssisopimuksen (End User License Agreement, EULA) rikkomuksilla, joita ei sen edemmälle selitetä. Alla kuvankaappaus käyttäjän saamasta ilmoituksesta (Kuva 4)



Kuva 4. Warframe-kirjautumisen yhteydessä ilmestyyvä viesti.

Tämän kaltaisissa tilanteissa on hyvin normaali käytäntö antaa jonkinlainen selvennys käyttäjän tekemästä rikkomuksesta, tai jos sellaista ei kyetä antamaan on yrityksellä velvollisuus poistaa aiheeton porttikielto. Digital Extremesin tapauksessa ongelma on kuitenkin kahden yrityksen välisestä toiminnasta tilanteesta, sillä porttikiellon antaa Digital Extremesin suunnittelema ja implementoima huijauksenestojärjestelmä, ja pyyntö asiakastuelle kyseisestä porttikiellosta lähetetään Zendeskille. Hyvin monessa tapauksessa, muun muassa omassani, kielto poistetaan aiheettomana muutaman työpäivän kuluessa asiakastukeen lähetetystä viestistä. Tämä ei kuitenkaan koske tahallaan tehtyjä mikromaksujen avulla aiheutettuja kieltoja, joiden tapauksessa porttikiellon vastaanottanut käyttäjä joutuu maksamaan itsellensä lähetetyn lahjan, ja kielto pidetään kunnes maksu on suoritettu. Kyseisissä tapauksissa selvityspyyntöihin on vastattu vain ilmoittamalla käyttäjälle, että ”epäilyttävä toiminta” on johtanut EULA:n ja TOS:n mukaisesti kieltoon, ja että jatkotoimenpiteitä ei Zendeskin tai DE:n puolesta tulla suorittamaan.

Tätä väärinkäyttöä on kuitenkin pyritty korjaamaan, ja edelleen huomattavasti suurin osa tapauksista päättyi ilman ylimääräistä rankaisua vaikutuksen alaiselle pelaajalle, mutta kokonaan ongelman poistamista ei ole vielä tällä hetkellä onnistuttu tekemään.

3.4 Markkinointimenetelmiä, hyviä sekä varoittavia esimerkkejä

Pelien markkinointi on modernissa peliteollisuudessa äärimmäisen tärkeää, etenkin aloitteleville indiestudioille tai yksityisille pelijulkaisijoille. Toimivan ja viihdyttävän pelin toteuttaminen ei itsessään riitä, sillä ilman näkyvyyttä ja markkinointia sen nimi hukkuu kokonaan alati kasvavaan pelitarjonnan virtaan, jossa vain parhaimmat yrittäjät pystyvät menestymään.

Tavanomaisimmat markkinointikeinot sisältävät muun muassa pelin esittelyä erilaisten kanavien kautta, kuten sosiaalisessa mediassa sekä pelin omilla internet-sivuilla. Tämän lisäksi monet pelikehittäjät pyrkivät aloittamaan pelinsä markkinoinnin jo hyvissä ajoin ennen pelin valmistumista, jolloin he antavat kohdeyleisölleen mahdollisuuden seurata pelin kehitysprosessia sosiaalisessa mediassa ja blogeissa. Tällä tavalla pelikehittäjä pystyy saamaan arvokasta

palautetta peliprojektistaan sekä rakentamaan pelin keskusyhteisöä. Etenkin suuret pelistudiot ja -julkaisijat pyrkivät nostamaan niin sanottua ”hypeä” ennen pelin julkaisua, jonka varsinainen merkitys on tehdä tuotteesta niin houkuttelevan kuuloinen kuin mahdollista, jolloin kohdeasiakkaille luodaan täysin vastustamaton kuva siitä millainen lopputuote tulisi olemaan. Tämä kuitenkin luo hyvin usein vääristyneitä ennakkoluuloihin perustuvia mielipiteitä tulevasta pelistä, johon pelin julkaisija voi luottaa saadakseen peliä myytyä mahdollisimman paljon. Hyphen korostaminen erilaisilla trailereilla tai muulla promootiomateriaalilla ei ole sinänsä mielestäni väärin, sillä tämän ilmiön vaikutus on riippuvainen pelin kohdeyleisöstä. Kuluttajalla on oikeus valita mihin hän varojansa käyttää, oli kyseessä mikä tahansa tuote. Tämän vuoksi jos kuluttaja haluaa tehdä epäinformoidun ennakkoluulon perustuvan ostopäätöksen ei sitä voi kukaan häneltä kieltää. Tämä kuitenkin tarkoittaa myös sitä, että pelijulkaisijat pyrkivät aktiivisesti hankkimaan tällaisia ostajia, sillä tilanne on hyvin helppo päätellä loogisesti. Kun halutaan minimoida tehdystä työstä aiheutuva vaiva ja ajankäyttö ja samalla maksimoida myynnistä saatava voitto, haluaa julkaisija juuri ennakkoluulon perusteella tehtyjä ostopäätöksiä tuotteelle, jonka myyntivalttina toimii laadun sijasta markkinointi.

Mikä kuitenkin on joidenkin yritysten kohdalla valitettavaa on laittomien keinojen käyttö pelin promootiotarkoituksissa, joihin voidaan luetella muun muassa arvostelujen väärentäminen tai arvostelijoiden lahjominen, joiden avulla kyseinen yritys pyrkii luomaan itsestään todellisuudesta poikkeavan kuvan julkisuudessa, joka voi olla asiakkaiden kannalta hyvin vahingollista jos AAA-luokan peliä . Tästä esimerkkinä toimii Electronic Arts, joka julkaisi 29.10.2013 Battlefield 4-räiskintäpelin. Julkaisupäivää ennen EA kuitenkin syystä tai toisesta laittoi pelin verkkosivuille uutisviestin, jossa IGN ilmoitti kuinka ”Battlefield 4 tulee olemaan vuoden peli”. Tämä viesti oli kuitenkin täysin tekaistu, ja silloinen IGN:n päätoimittaja Scott Lowe sattui huomaamaan kyseisen arvostelun, ja ilmoitti siitä twitter-kanavallaan 20.3.2013, huomattavasti ennen kuin pelistä oli saatavilla arvostelukopioita. [157.] [158.]

Tapausta kuitenkin selvitettiin jälkeinpäin, ja EA:n mukaan uutinen laitettiin sivun lähdekoodiin paikan pidikkeeksi. IGN perustajajäsen Peer Schneider kuitenkin totesi myös, että IGN ei ollut millään tavalla antanut lupaa kirjoittaa kyseistä

uutista, eikä yrityksellä ole tapana antaa julkaisemattomia arvosteluja tai esikatsauksia julkaisijoille tai kehittäjille. Viesti poistettiin pian tapauksen jälkeen, ja IGN ei kuitenkaan valinnut Battlefield 4:ää vuoden peliksi. [158.]

Tapaus ei ole ainoa laatuaan, ja tässäkin tapauksessa tilanne ratkaistiin ilman oikeudenkäyntiä tai korvauksia, jonka lisäksi kyseinen uutisviesti poistettiin nopeasti sivulta. Tapaus kuitenkin paljastui vain, koska IGN:n henkilökunta sattui huomaamaan sen ennen kuin oli liian myöhäistä.

Toinen tapaus laittomiin markkinointikeinoihin liittyen kävi ilmi myös vuonna 2014, kun Ubisoft oli julkaisemassa Watch Dogs-toimintapeliä. Tapaus oli kaksiosainen, johon sisältyi Ubisoftin pitämä pressitilaisuus, johon osallistuneille pelijournalisteille annettiin ilmaiseksi Nexus 7-tablettitietokoneita, joka tulkittiin lahjomisyrityksenä parempien arvostelujen toivossa. Tähän syynä oli taas kyseisen pelin vastaanottama negatiivinen huomio joka juonsi juurensa pelin grafiikka-asetuksista, jotka oltiin esitelty aikaisemmin E3 2012-messuilla. Pelin demoversiossa esiteltiin tuohon aikaan huomattavia edistyksiä tietokonegeneroidussa grafiikassa, mutta kun peli julkaistiin, pelaajat huomasivat nopeasti että heille myyty tuote oli grafiikaltaan selvästi alhaisemmalla tasolla verrattuna heille esitellyyn demoan E3-messuilla. [160.] [161.]

Peliä tutkineet modaajat kuitenkin löysivät niin sanotut "E3"-grafiikkasetukset piilotettuina pelin tiedostoihin ja jotka avattiin pelin käyttöön Guru 3D:n käyttäjän "The Worse" modilla, jossa hän kompiloi kaikki piilotetut graafiset parannukset kerta-asennuksen avulla käytettävään pakettiin. [161.]

Ubisoft kommentoi grafiikkapäivityksen tarvetta kertomalla kuinka peliä ei oltu millään tavalla alennettu graafisesti, ja että kyseinen modi antaa pelille hienompaa graafista ilmettä, mutta samalla vaikuttaa pelin toimintavakauteen tai pelikokemuksen nautittavuuteen. Vaikka peliä pelanneiden ja kuvanneiden käyttäjien todistusaineisto oli määrältään ja laadultaan kiistämätöntä, Ubisoftin edustajat pidättäytyivät kannassaan. [161.]

Pressitilaisuuden yhteydessä Ubisoft taas kommentoi asiaa twitter-kanavallaan, kertoen että tablettien lahjoittaminen ei kuulu yhtiön PR-toimintatapaan, ja

pahoitteli sekaannusta. Tapauksen tekee ristiriitaiseksi se, että on hyvin epätodennäköistä että Ubisoftin oma PR-henkilökunta kykenisi tekemään kyseisenlaista toimintaa ilman että Ubisoft itse tietäisi siitä etukäteen. Tapahtumaan osallistuneista toimittajista moni ei pitänyt tablettia itsellään, vaan antoi sen tai siitä saadun myyntituoton hyväntekeväisyyteen. [160.]

Vaikka näissä esimerkkitapauksissa aiheutunut vahinko ei asiakkaan näkökulmasta ollut huomattava, ovat nämä silti mielestäni hyvin vakavasti otettavia tilanteita, joissa pelijulkaisija yrittää täysin tietoisesti vääristää asiakkaille annettua tietoa pelistä ennen sen julkaisua. Koska nykyaikainen ennakkotilaaminen on hyvin yleinen käytäntö pelien julkaisemisessa siitä täytyy myös pystyä tekemään asiakkaan kannalta luotettava ja turvallinen keino ansaita myyntituloja. Koska pelikehittäjällä tai -julkaisijalla ei ole AAA-luokan pelien kohdalla useimmiten samanlaista tarvetta markkinoida peliään intensiivisesti sekä yrittää ansaita kohdeyleisön luottamusta, ennakkotilaajien asema on useimmiten 60 euron peliostoksen jälkeen sama kuin uhkapelaajalla. He eivät välttämättä saa mitään muuta informoitua ostopäätöstään varten kun vain kiillotettuja trailereita tai demomateriaalia sekä lupauksen esimerkiksi betatestauskutsusta tai valinnaisesta lisäsisältöpaketestista. Valitettavasti joidenkin julkaisujen kohdalla demoversio ja muu markkinointimateriaali on hyvin varovaisesti räätälöityä tai jopa täysin erilaista kuin itse peli tulee olemaan. Tähän yhdistettynä on myös arvostelukiellon mahdollistama informaation puute ennen pelin julkaisua, joka mahdollistaa myyntitulojen maksimoimisen vaikka peli itsessään olisikin odotettua alemmpitasoinen tuotos. Vaikka arvostelukiellolle onkin perusteltu syy olla olemassa, joka liittyy siihen, että kaikki peliä arvostelevat tahot saavat mahdollisimman paljon aikaa kokeilla peliä sekä muodostaa siitä arvostelun lukijoita tai katselijoita palvelevan mielipiteensä, on arvostelukiello silti pelijulkaisijan näkökulmasta mahdollisesti väärinkäytettävä työväline, jolla he pystyvät hankkimaan itselleen mahdollisimman monta ennakkotilaajaa joilla ei ole minkäänlaista tietoa pelin oikeasta laadusta ennen kuin on liian myöhäistä perua ostopäätös. Peliarvostelijan näkökulmasta taas arvostelukiellon rikkominen on paras keino eliminoida oma uransa peliarvostelijana, sillä sopimusrikko on erittäin nopeasti sosiaalisissa verkostoissa leviävä sekä lain mukaisesti rangaistava teko, jonka ammatikseen pelejä arvosteleva henkilö tekee täsmälleen kerran. [162.]

Pelien ennakkotilaajan näkökulmasta tällaisetkin varoittavat tapaukset eivät kuitenkaan välttämättä opeta varovaisuutta heti ensimmäisellä kerralla, ja pelialan yritykset myös kehittävät markkinoinnin keinoja jatkuvasti, olivat ne puhtaasti laillisia tai eivät. Valitettavasti ennakkotilaamisen suosiminen pelijulkaisijoiden käytäntönä johtuu suurimmaksi osaksi pelaajista itsestämme, jotka eivät kykene aina näkemään tilanteen todellista merkitystä. Yksittäiselle henkilölle esimerkiksi huonon pelin ostaminen ei välttämättä ole mitään muuta kuin muutaman kymmenen euron tappio, kun se oikeasti on huonon liiketoimintatavan kannattamista rahallisesti, joka puolestaan vain pahentaa tilannetta. Pelijulkaisijoilla ei ole minkäänlaista hyvää syytä hylätä tuottavaa myyntistrategiaa vain siksi että se olisi jollain tasolla moraalisesti väärin, etenkin kun heillä on kyky asettaa vastuu tilanteesta itse ostajan päälle, sillä he tekivät ostopäätöksen täysin omasta vapaasta tahdostaan, ja vaikka ostopäätös tehtiin markkinointimateriaalin perusteella sekä ennakkotilaajabonusten toivossa, oli päätös silti tietoisesti tehty vain niiden perusteella eikä itse pelin laadun perusteella. Tässä tilanteessa ostopäätöksen arvo koostui puhtaasti vain siitä, mitä ostajan nähtävillä oli, eikä siitä mitä heillä mahdollisesti voisi olla kun peli julkaistaan. [162.]

Ainoa tapa vakuuttaa pelijulkaisijoita olemaan käyttämättä ennakkotilaamiseen sidottuja myyntitaktiikoita on pyrkiä olemaan ostamatta pelejä ennen niiden julkaisua, vaikka tämä tarkoittaisi erinäisten ennakkotilaajien bonusten menettämistä. Mielestäni kuitenkin kärsivällisyys ennen pelin julkaisua on paljon arvokkaampaa, ja voi säästää potentiaaliselta ostajalta huomattavan määrän rahaa ja antaa vaihdossa mielenrauhan. Nykyaikana monien mutkien jälkeen hyvin monet julkaisijat ovat kuitenkin joutuneet implementoimaan toimivia palautusjärjestelmiä tuotteilleen, joka parantaa kuluttajan turvallisuutta ja antaa mahdollisuuden perua tiedon puutteesta johtuneen vahingollisen päätöksensä. Ennakkotilaajat eivät kuitenkaan välttämättä halua myöntää joutuneensa tällaisen markkinointimenetelmän uhriksi tai myöntää olevansa väärässä, sillä he ovat investoineet rahaa tuotteeseen, joka ei saa olla huono. Jos tuote olisi huono, tämä ilmaisisi että ostaja itsessään olisi jollain tavalla vastuuton kuluttaja. [162.]

Vaikka ennakkotilaamisen konsepti itsessään ei ole mielestäni moraalisesti väärä, on se kuitenkin nykyaikana vääristynyt tilaan, jossa indiekehittäjät ja muut pienemmät yrittäjät käyttävät sitä hankkiakseen asiakkaita jotka voivat esimerkiksi auttaa peliprojektin etenemistä taloudellisesti, kunhan he tuntevat että heille tarjottu promootiomateriaali on riittävää ostopäätöksen perusteeksi, kun taas suurimmat pelijulkaisijat ja -kehittäjät käyttävät ennakkotilaamisen ideaa kerätäkseen mahdollisimman paljon vastuuntunnottomia kuluttajia myynnin maksimoimiseksi.

Jos joku välttämättä haluaa ennakkotilata pelejä on se heidän oikeutensa jatkaa sen tekemistä. Vapaa tahto kuitenkin on mielestäni liian tärkeä ominaisuus väärinkäytettäväksi ryhmäpaineen tai sosiaalisen statuksen vuoksi, ja etenkin kun ennakkotilaajan bonuksena saatavat hyödykkeet ovat usein miltei tarkoituksettomia kosmeettisia tuotteita tai valinnaisia lisäsisältöjä, jotka voi monessa tapauksessa ostaa kun on saatavilla tietoa siitä että ne ovat minkään arvoisia. Ennakkotilaamisen ja siihen liittyvän markkinoinnin välineiden tehokkuus riippuvat hyvin paljon kuitenkin kehittäjästä ja julkaisijasta, joiden tapauksessa suurimmilla on kyky ja tahto käyttää niitä asiakkaita vastaan eikä heidän hyväkseen. Tässä tilanteessa kuitenkin valitettava tosiasia on että asiakas joutuu hyvin usein sekä maksamaan vahingot sekä väittämään että sitä ei koskaan tapahtunutkaan.

Lopuksi haluan kysyä peliarvostelija John Bainin (Youtube-käyttäjänimi TotalBiscuit) esittämän kysymyksen niiltä, jotka tukevat ennakkotilaamista pelkän räätälöidyn markkinointimateriaalin perusteella kaikissa sen muodoissa: teetkö sitä muuallakin kuin vain videopelien kohdalla? Jos vastauksesi on ei, kannattaa sitä miettiä seuraavalla kerralla kun harkitset pelin ennakkotilaamista. [162.]

LÄHDELUETTELO:

[1][http://uk.businessinsider.com/what-its-like-to-be-a-video-game-tester-2015-6?
r=US&IR=T](http://uk.businessinsider.com/what-its-like-to-be-a-video-game-tester-2015-6?r=US&IR=T)

10.6.2015 Rachel Gillett

[2]<http://www.ign.com/articles/2012/03/29/the-tough-life-of-a-games-tester>

29.3.2012 Jimmy Thang

[3]<http://www.centercode.com/blog/2011/01/alpha-vs-beta-testing/>

17.1.2011 Luke Freiler

[4][https://thebottomline.as.ucsb.edu/2015/11/are-game-review-embargoes-going-
too-far](https://thebottomline.as.ucsb.edu/2015/11/are-game-review-embargoes-going-too-far)

18.11.2015 Nick Hatsios

[5][http://www.socialmediatoday.com/content/what-exactly-online-community-
manager](http://www.socialmediatoday.com/content/what-exactly-online-community-manager)

2.8.2011 Elliot Volkman

[6][https://en.wikipedia.org/wiki/Steam_\(software\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Steam_(software)) (Käytetyt tiedot varmennettu
Steamin kotisivun ja muiden käytettyjen lähteiden kautta)

Sivu viimeksi tarkistettu 1.4.2016

[7]store.steampowered.com (Steamin kotisivu)

Sivu viimeksi tarkistettu 31.3.2016 Valve Corporation

[8]<https://www.steampowered.com/steamworks/> (Steamworks-informaationsivu)

Sivu viimeksi tarkistettu 6.4.2016 Valve Corporation

[9][http://www.bloomberg.com/news/articles/2013-11-04/valve-lines-up-console-
partners-in-challenge-to-microsoft-sony](http://www.bloomberg.com/news/articles/2013-11-04/valve-lines-up-console-partners-in-challenge-to-microsoft-sony)

4.11.2013 Cliff Edwards

[10]<http://www.gameinformer.com/b/news/archive/2015/02/06/valve-gives-developers-more-room-to-play-with-your-steam-inventory.aspx>
6.2.2015 Mike Futter

[11]<http://www.gameinformer.com/b/news/archive/2014/03/28/retailer-scam-resells-humble-bundle-games-reaps-profit.aspx>
28.3.2014 Isaac Federspiel

[12]http://www.gamasutra.com/php-bin/news_index.php?story=15610
24.9.2007 Leigh Alexander

[13]<https://help.ea.com/fi/article/origin-faq/>
29.2.2016 Yael P

[14]<http://www.chillingo.com/developers/>
Sivu viimeksi tarkistettu 9.4.2016 Electronic Arts subsidiary, Chillingo

[15]http://www.escapistmagazine.com/articles/view/videogames/issues/issue_14/87-The-Conquest-of-Origin
11.10.2005 Allen Varney

[16]<http://www.pcgamer.com/constant-net-connection-no-longer-required-for-ubisoft-games/>
31.12.2010 Tom Senior

[17]<https://www.rockpapershotgun.com/2012/09/05/ubisoft-drm-piracy-interview/>
5.9.2012 John Walker

[18]<https://www.rockpapershotgun.com/2012/09/05/ubisoft-scrapping-always-on-drm-for-pc-games/>
5.9.2012 John Walker

[19]-<https://www.rockpapershotgun.com/2011/08/18/from-dust-does-need-online-badly-Ported/>
18.8.2011 John Walker, foorumeilta otettu kuvankaappaus liitteissä

[20]<http://store.steampowered.com/news/6227/>

8.9.2011 Valve Corporation

[21]<http://ca.ign.com/articles/2013/11/01/ubisoft-kills-online-pass-system-effective-immediately>

31.10.2013 Luke Reilly

[22]<http://www.giantbomb.com/articles/ubisoft-s-tactics-are-making-uplay-less-attractive/1100-5080/>

18.11.2014 Patrick Klepek

[23]<http://www.forbes.com/sites/adriankingsleyhughes/2012/07/30/hacker-claims-ubisoft-uplay-drm-is-a-rootkit-and-poses-security-risk/#6a9143437818>

30.7.2012 Adrian Kingsley-Hughes

[24]<http://kotaku.com/5930323/ubisoft-denies-including-a-rootkit-in-uplay-service-blames-exploit-on-a-coding-error>

30.7.2012 Stephen Totilo

[25]<https://www.gog.com/indie>

Viimeksi tarkistettu 12.4.2016 GOG Ltd.

[26]<http://www.polygon.com/2015/5/5/8552413/gog-galaxy-beta-preview-steam>

5.5.2015 Charlie Hall

[27]<http://www.pcgamer.com/gogs-galaxy-client-is-making-good-progress/>

4.5.2015 Ian Dransfield

[28]-<https://www.rockpapershotgun.com/2015/09/16/how-gog-com-save-and-restore-classic-videogames/>

16.9.2015 Tom Bennet

[29]<http://www.pcgamer.com/gog-galaxy-is-a-necessary-break-from-steams-feature-creep/>

14.7.2015 James Davenport

[30]http://gamasutra.com/view/news/164922/GDC_2012_How_Valve_made_Team_Fortress_2_freetoplay.php
7.2.2012 Patrick Miller

[31]<http://www.develop-online.net/news/exclusive-team-fortress-2-is-free-forever/0109659>
24.7.2011 Rob Crossley

[32]Dean Takahashi. 2002. *Opening the Xbox: Inside Microsoft's Plan to Unleash an Entertainment Revolution*. Prima Communications, Inc., Rocklin, CA, USA.

[33]<http://web.archive.org/web/20100209024133/http://gamerscoreblog.com/press/archive/2010/02/05/gh789.aspx?>
Arkistoitu kopio alkuperäisestä kirjeestä
5.2.2010 Marc Whitten

[34]<http://xbox.create.msdn.com/en-US/>
Viimeksi tarkistettu 17.4.2016 Microsoft Corporation

[35]<https://blogs.msdn.microsoft.com/xna/2015/09/09/xblig-program-announcement/>
9.9.2015 Chris Charla ja Andy Dunn

[36]<http://www.eurogamer.net/articles/2014-07-30-id-xbox-dev-reveals-costs-of-launching-xbox-one-game>
30.7.2014 Tom Phillips

[37]<http://www.gamedevblog.com/2014/07/making-a-shoestring-budget-game-for-the-xbox-one.html>
28.7.2014 Jamie Fristrom

[38]https://en.wikipedia.org/wiki/Xbox_Live
Viimeksi tarkistettu 19.4.2016, useita käyttäjiä

[39]http://xbox.wikia.com/wiki/Gamer_Zones

Viimeksi tarkistettu 19.4.2016, useita käyttäjiä

[40]<http://research.microsoft.com/en-us/projects/trueskill/>

Viimeksi tarkistettu 19.4.2016, Microsoft Research, Microsoft Corporation

[41]Herbrich, Ralf, Tom Minka, and Thore Graepel. "Trueskill™: A Bayesian skill rating system." *Advances in Neural Information Processing Systems*. 2006.

[42]<http://www.polygon.com/2013/6/5/4398440/privacy-microsoft-xbox-one>

5.6.2013 Brian Crecente

[43]https://en.wikipedia.org/wiki/PlayStation_Network

Viimeksi tarkistettu 20.4.2016, useita käyttäjiä

[44][http://www.playstationlifestyle.net/2013/07/03/psn-passes-110-million-](http://www.playstationlifestyle.net/2013/07/03/psn-passes-110-million-accounts-sony-pictures-developing-exclusive-original-tv-style-programming-for-psntimedexclusives/)

[accounts-sony-pictures-developing-exclusive-original-tv-style-programming-for-psntimedexclusives/](http://www.playstationlifestyle.net/2013/07/03/psn-passes-110-million-accounts-sony-pictures-developing-exclusive-original-tv-style-programming-for-psntimedexclusives/)

3.7.2013 Sebastian Moss

[45]<http://blog.us.playstation.com/2014/10/24/check-out-share-play-in-action-on-ps4/>

24.10.2014 Andrew Kelly, Sony Public Relations

[46]<http://www.gamespot.com/articles/sony-responds-to-microsofts-invite-to-connect-Xbox/1100-6435688/>

15.3.2016 Rob Crossley

[47]<http://www.pcadvisor.co.uk/feature/game/playstation-now-release-date-price-supported-devices-features-uk-launched-october-2015-3497234/>

9.10.2015 Chris Martin

[48]<http://www.techhive.com/article/3040634/data-center-cloud/playstation-vue-streaming-tv-gets-10-cheaper-as-espn-and-disney-channels-arrive.html>

3.3.2016 Jared Newman

[49]<https://www.playstation.com/en-us/network/vue/#4>

Viimeksi tarkistettu 21.4.2016, Sony Interactive Entertainment

[50]<http://www.theverge.com/2013/11/13/5098690/download-playstation-app-for-android-and-ios>

13.11.2013 Rich McCormick

[51]<http://www.wired.co.uk/news/archive/2013-07/11/ps4-academic-programme>

11.7.2013 Philippa Warr

[52][https://www.kamk.fi/news/Kajaanin-ammattikorkeakoulu-PlayStation](https://www.kamk.fi/news/Kajaanin-ammattikorkeakoulu-PlayStation%C2%AE4-pelikehittajaksi-Suomessa-/xe4sk1cy/322302e2-c4bd-40a9-a9e3-d62c97f65455)

%C2%AE4-pelikehittajaksi-Suomessa-/xe4sk1cy/322302e2-c4bd-40a9-a9e3-d62c97f65455

1.6.2015 Kajaanin Ammattikorkeakoulu

[53]http://gamasutra.com/view/news/194059/Sony_No_restrictions_on_preowned_PlayStation_4_games.php

10.7.2013 Kris Ligman

[54]<http://www.ign.com/articles/2013/06/11/e3-2013-playstation-4-hard-drive-is-removable-upgradable>

11.7.2013 Scott Lowe

[55]<http://www.ign.com/articles/2012/09/14/bayonetta-2-devs-respond-to-exclusivity-criticism>

14.9.2012 Luke Kharmali

[56]-<http://www.polygon.com/gaming/2012/9/22/3371474/bayonetta-2-would-not-exist-without-nintendo-platinum-games-wii-u>

22.9.2012 Michael McWhertor

[57]http://www.gamasutra.com/view/feature/197634/going_platinum_bayonetta_2_.php

6.8.2013 Christian Nutt

[58]http://legacy.3drealms.com/news/duke_nukem/duke_nukem_forever/

Viimeisin asiaan liittyvä päivitys: 24.5.2011, 3D Realms Entertainment

[59]http://www.wired.com/2009/12/fail_duke_nukem/

21.12.2009 Clive Thompson

[60]https://en.wikipedia.org/wiki/Development_of_Duke_Nukem_Forever

Viimeksi tarkistettu 28.4.2016, Useita käyttäjiä

[61]http://www.shacknews.com/chatty?id=7653477#itemanchor_7653477

29.5.2003 George Broussard(Nimimerkillä GeorgeB3DR

[62]<http://www.gamespot.com/articles/no-duke-nukem-forever-til-2005/1100-6085889/>

18.12.2003 Tor Thorsen

[63]<http://www.dmagazine.com/publications/d-magazine/2010/february/q-and-a-with-scott-alen>

Helmikuu/2010 Michael Darling

[64]<https://www.linkedin.com/in/brian-hook-3743861>

Viimeksi tarkistettu 28.4.201

[65]<http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/8037688.stm>

7.5.2009 BBC News

[66]<http://kotaku.com/5255220/take-two-sues-duke-nukem-forever-devs-over-failure-to-deliver>

14.5.2009 Michael McWhertor

[67]<http://kotaku.com/5257517/3d-realms-miller-responds-to-take-two-nukem-suit>

16.5.2009 Brian Crecente

[68]http://www.shacknews.com/chatty?id=19924013#itemanchor_19924013

14.5.2009 Scott Miller(nimimerkillä ScottMi11er)

[69]<http://www.gameinformer.com/b/news/archive/2010/09/03/duke-nukem-forever-hitting-in-2011.aspx>
3.9.2010 Jeff Cork

[70]<http://blogs.wsj.com/speakeasy/2010/09/03/controversial-long-awaited-duke-nukem-forever-will-finally-be-released/>
3.9.2010 Kamau High

[71]<http://www.vg247.com/2010/09/06/interview-saving-duke-nukem-forever-by-randy-pitchford/>
6.9.2010 Stephany Nunneley

[72]<http://www.polygon.com/2015/8/19/9176035/duke-nukem-mass-destruction-lawsuit-settled-3d-realms-gearbox>
19.8.2015 Owen S. Good

[73]<https://3drealms.com/>
Viimeksi tarkistettu 1.5.2016 3D Realms-kotisivu

[74]<http://www.cnet.com/news/xbox-360-exclusive-gaming-rundown/>
18.6.2009 Jeff Bakalar

[75]<http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/8272807.stm>
25.9.2009 Daniel Emery

[76]<http://gamedev.stackexchange.com/questions/60821/why-is-it-difficult-to-port-games-from-consoles-to-pc>
Viimeksi tarkistettu 3.5.2016, useita käyttäjiä

[77]<http://www.cinemablend.com/games/Fallout-4-Mods-Coming-PS4-All-73097.html>
Viimeksi tarkistettu 3.5.2016 William Usher

[78]<http://kotaku.com/sources-warner-bros-knew-that-arkham-knight-pc-was-a-1714915219>

1.7.2015 Patrick Klepek

[79]<http://www.pcgamer.com/batman-arkham-knight/>

Useita artikkeleita, työssä käytettyjen kohtien aikaväli 23.6.2015-4.2.2016

PC Gamer, useita työntekijöitä

[80]<https://www.youtube.com/watch?v=bFBd5GgGkMs>

24.6.2015, John "TotalBiscuit" Bain

[81]<http://kotaku.com/5977001/why-pc-gaming-is-still-niche-in-japan>

18.1.2013 Brian Ashcraft

[82]<https://www.rockpapershotgun.com/2015/07/14/japanese-pc-games/>

14.7.2015 Jason Coskrey

[83]<http://kotaku.com/5914749/why-you-cant-rent-games-in-japan>

1.6.2012 Richard Eisenbeis

[84]<http://www.famicomdisksystem.com/>

Viimeksi tarkistettu 5.5.2016, N/A

[85]https://en.wikipedia.org/wiki/Family_Computer_Disk_System

Viimeksi tarkistettu 5.5.2016, useita käyttäjiä

[86]<http://www.japantimes.co.jp/opinion/2015/03/28/editorials/disappointing-levels-english/>

28.3.2015, Japan Times

[87]https://www.tokyo-icc.jp/guide_eng/educ/01.html

Viimeksi tarkistettu 5.5.2016, Tokyo International Communication Committee

[88]<http://stepeiken.org/grades>

Viimeksi tarkistettu 5.5.2016, Eiken Foundation of Japan

[89]<http://www.polygon.com/gaming/2012/9/24/3383184/platinum-games-on-pc-steam-kickstarter-tgs>
24.9.2012 Michael McWhertor

[90]http://metalgear.wikia.com/wiki/Metal_Gear_Rising:_Revengeance
Viimeksi tarkistettu 6.5.2016, useita käyttäjiä

[91]-https://twitter.com/hideo_kojima_en/status/385330774741757952
2.10.2013, Hideo Kojima, Twitter

[92]<http://steamspy.com/app/235460>
Viimeksi tarkistettu 6.5.2016, Sergey Galyonkin

[93]<https://steamspy.com/app/37010>
Viimeksi tarkistettu 6.5.2016, Sergey Galyonkin

[94]<http://www.engadget.com/2012/01/08/dark-souls-admin-suggests-pc-could-happen-with-a-petition/>
8.1.2012 Jessica Conditt

[95]<http://www.pcgamer.com/dark-souls-pc-petition-at-nearly-70000-signatures-namco-listening/>
13.1.2012 Nathan Greyson

[96]https://en.wikipedia.org/wiki/Dark_Souls
Viimeksi tarkistettu 6.5.2016, useita käyttäjiä

[97]<http://www.pcgamer.com/dark-souls-producer-admits-pc-port-was-rushed-promises-sequel-will-be-a-good-pc-experience/>
19.12.2013 Phil Savage

[98]<https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=113145325>
Epävirallinen korjausohje Dark Souls: Prepare to Die Editioniin
Viimeksi tarkistettu 6.5.2016, Steam-käyttäjä "Arbie"

[99]<http://www.nexusmods.com/darksouls/mods/19/>

Epävirallinen korjauspäivitys Dark Souls: Prepare to Die Editioniin
Viimeksi tarkistettu 6.5.2016, "Durante"

[100]<http://steamcommunity.com/games/211420/announcements/detail/206368522048405952?>

15.12.2014 Tony Shoupinou, Namco Bandai

[101]<https://eu.wargaming.net/shop/wows/main/>

Viimeksi tarkistettu 10.5.2016, Wargaming

[102]https://www.youtube.com/watch?v=_m23Z08omcl

15.10.2015, Wargaming Europe

[103]<http://www.dualshockers.com/2015/08/29/the-mighty-tirpitz-now-available-on-world-of-warship-eu-you-can-pay-a-mighty-60-euros-for-it/>

29.8.2015 Giuseppe Nelva

[104]<http://menzgaming.com/worldofwarships/armor-guide-tirpitz/>

19.9.2015 Menz Gaming, nimimerkki "Codymenz"

[105]<http://www.engadget.com/2011/05/31/wow-archivist-indalamar-the-warrior/>

31.5.2011 Alex Ziebart

[106]<http://www.pcgamer.com/why-warframes-developer-considers-it-a-rogue-success-story/>

23.4.2016 Tom Marks

[107]https://www.youtube.com/channel/Ucy1Ms_5qBTawC-k7PVjHXKQ

Useita videoita, viimeksi tarkistettu 13.5.2016, John "TotalBiscuit" Bain

[108]<http://us.battle.net/wow/en/blog/3767193/sign-up-for-the-world-of-warcraft-annual-pass-and-get-diablo-iii-free-10-21-2011>

21.10.2011 Blizzard Entertainment

[109]https://en.wikipedia.org/wiki/Downloadable_content

Viimeksi tarkistettu 22.5.2016, useita käyttäjiä

[110]<http://www.extremetech.com/computing/50650-valve-changes-online-gaming-rules>

22.3.2002 Loyd Case

[111]<http://www.gamespot.com/articles/dust-to-dust-the-history-of-counter-strike/1100-6419676/>

17.5.2014 Zorine Te

[112]https://en.wikipedia.org/wiki/Online_community_manager

Viimeksi tarkistettu 22.5.2016, useita käyttäjiä

[113]<https://steamdb.info/blog/valve-at-gdc-2015-recap/>

7.3.2015, Käyttäjänimi "Marlamin"

[114]https://developer.valvesoftware.com/wiki/Main_Page

Viimeksi tarkistettu 22.5.2016, useita käyttäjiä

[115]<http://store.steampowered.com/news/11436/>

10.9.2013, Valve Corporation

[116]http://store.steampowered.com/subscriber_agreement/?l=english

Viimeksi tarkistettu 22.5.2016, Valve Corporation

[117]https://support.steampowered.com/kb_article.php?ref=8360-wejc-2625

Viimeksi tarkistettu 22.5.2016, Valve Corporation

[118]<http://store.steampowered.com/news/15728/?>

5.2.2015, Valve Corporation

[119]https://support.steampowered.com/kb_article.php?ref=6088-UDXM-7214

Viimeksi tarkistettu 22.5.2016, Valve Corporation

[120]<https://steamcommunity.com/workshop/about/?appid=765§ion=faq>

Viimeksi tarkistettu 22.5.2016, Valve Corporation

[121]<http://www.eurogamer.net/articles/2012-09-26-mcpixel-is-the-first-steam-greenlight-game-available-for-purchase>

26.9.2012 Jeffrey Matulef

[122]<http://tabtimes.com/chillingo-gm-we-still-respect-pay-download-games-14523/>

2.4.2014 Tab Times-lehti

[123]https://partner.steamgames.com/documentation/source_games

Viimeksi tarkistettu 24.5.2016, Valve Corporation

[124]<http://www.steampowered.com/steamworks/index.php>

Viimeksi tarkistettu 24.5.2016, Valve Corporation

[125]<http://store.steampowered.com/news/15614/>

28.1.2015, Valve Corporation

[126]https://support.steampowered.com/kb_article.php?ref=6088-UDXM-7214&l=english

Viimeksi tarkistettu 24.5.2016, Valve Corporation

[127]<http://investor.ea.com/releasedetail.cfm?ReleaseID=762744>

7.5.2013, Electronic Arts, Inc

[128]<https://www.origin.com/en-fi/store/browse>

Viimeksi tarkistettu 24.5.2016, Electronic Arts, Inc

[129]<https://help.ea.com/en/article/redeem-your-serial-code-in-origin/>

22.2.2016, Yael P, Electronic Arts, Inc

[130]http://files.shareholder.com/downloads/ERTS/2114624524x0x475188/6d4ea4b7-0389-4c68-964f-af21a86c5a7d/E3_2011_IR_Breakfast_-_6-8_-_small_file_size.pdf

8.6.2011, Eric Brown, Electronic Arts, Inc

[131]<http://latimesblogs.latimes.com/entertainmentnewsbuzz/2010/10/ea-buys-iphone-game-publisher-chillingo.html>

20.10.2010, Alex Pham, Los Angeles Times

[132]<http://www.chillingo.com/about-us/>

Viimeksi tarkistettu 24.5.2016, Electronic Arts, Inc

[133]<http://www.polygon.com/2013/2/19/4001836/ubisoft-uplay-shop-third-party-games-ea-origin-chris-early-interview>

19.2.2013 Samit Sarkar

[134]<https://support.ubi.com/en-US/Faqs/000012380/What-Are-Uplay-Units>

Viimeksi tarkistettu 24.5.2016, Ubisoft Entertainment SA

[135]<http://kotaku.com/5488372/denial-of-service-attack-kills-ubisoft-drm-your-assassins-creed-ii-playtime>

8.3.2010 Mike Fahey

[136]<http://kotaku.com/ubisofts-next-gen-racing-game-is-always-online-they-e-512250025>

10.6.2013 Kirk Hamilton

[137]<http://www.ibtimes.co.uk/witcher-3-devs-cd-projekt-red-think-dlc-should-be-free-1516457>

21.8.2015 Ben Skipper

[138]<http://www.windowscentral.com/xbox-live-now-boasts-48-million-active-users-39-million-last-quarter>

28.1.2016 Daniel Rubino, Microsoft Corporation

[139]<http://www.xbox.com/en-US/live/gold?xr=shellnav>

Viimeksi tarkistettu 24.5.2016, Microsoft Corporation

[140]<http://www.xbox.com/fi-FI/live/countries>

Viimeksi tarkistettu 24.5.2016, Microsoft Corporation

[141]<http://www.xbox.com/fi-FI/developers/id>

Viimeksi tarkistettu 24.5.2016, Microsoft Corporation

[142]<https://www.theguardian.com/technology/2009/nov/11/xbox-modded-consoles-live-cut-microsoft>

11.11.2009 Charles Arthur

[143]<http://news.xbox.com/2013/06/06/connected/>

6.6.2013 343 Industries, Microsoft Corporation

[144]<https://www.playstation.com/en-us/explore/playstation-plus/>

Viimeksi tarkistettu 24.5.2016, Sony Interactive Entertainment LLC

[145][https://www.playstation.com/en-](https://www.playstation.com/en-us/explore/playstationnetwork/entertainment/live-events-viewer/)

[us/explore/playstationnetwork/entertainment/live-events-viewer/](https://www.playstation.com/en-us/explore/playstationnetwork/entertainment/live-events-viewer/)

Viimeksi tarkistettu 24.5.2016, Sony Interactive Entertainment LLC

[146]<https://www.spotify.com/fi/premium/>

Viimeksi tarkistettu 24.5.2016, Spotify AB

[147]<https://www.playstation.com/en-gb/explore/ps4/features/share-play/>

Viimeksi tarkistettu 24.5.2016, Sony Interactive Entertainment LLC

[148]<https://www.playstation.com/en-us/develop/>

Viimeksi tarkistettu 25.5.2016, Sony Interactive Entertainment LLC

[149]https://partners.playstation.com/apex/PO_AccountAppliPTR?lang=en

Viimeksi tarkistettu 25.5.2016, Sony Interactive Entertainmen LLC

[150]<http://www.shacknews.com/article/64233/duke-nukem-forever-lawsuits-settled>

11.6.2010 Chris Faylor

[151]<http://www.digitaltrends.com/gaming/how-to-connect-a-ps4-controller-to-pc/>

2.11.2015, Brendan Hesse

[152]<https://en.wikipedia.org/wiki/PlatinumGames>

Viimeksi tarkistettu 25.5.2016, useita käyttäjiä

[153]https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_FromSoftware_video_games

Viimeksi tarkistettu 25.5.2016, useita käyttäjiä

[154]<http://www.usgamer.net/articles/dark-souls-ii-scholar-of-the-first-sin-brings-new-game-plus-to-the-next-level>

2.6.2015 Bob Mackey

[155]<https://en.wikipedia.org/wiki/Warframe>

Viimeksi tarkistettu 27.5.2016, useita käyttäjiä

[156]<https://digitaextremes.zendesk.com/hc/en-us>

Viimeksi tarkistettu 27.5.2016, Zendesk Inc.

[157]<https://twitter.com/aegies/status/314452542048313345>

20.3.2013, Scott Lowe

[158]<http://www.examiner.com/article/battlefield-4-game-of-the-year-article-controversy-clarified-by-ign>

21.3.2013, Shui Ta

[159]https://en.wikipedia.org/wiki/Battlefield_4

Viimeksi tarkistettu 27.5.2016

[160]<http://www.escapistmagazine.com/news/view/133734-Watch-Dogs-Preview-Event-Attendees-Given-a-Free-Nexus-7-Update>
15.4.2014, Alex Co

[161]http://www.escapistmagazine.com/news/view/135461-Watch-Dogs-PC-Modders-Find-Hidden-E3-Settings-Improve-Performance-Update#&gid=gallery_2729&pid=3
20.6.2014, Steven Bogos

[162]<https://www.youtube.com/watch?v=mf5Uj4XIT1Y>
12.2.2013, John "TotalBiscuit" Bain

[163]<http://www.digitalextremes.com/games>
Viimeksi tarkistettu 31.5.2016, Digital Extremes

LIITTEET

Kuvat:


[1]:Ubisoftin foorumimoderaattorin viesti From Dust-peliin liittyen

Related Content: [Announcements & Information](#), [General Discussion](#)

⚡ Topic Closed

Go  New  Find  Notify  Tools

From Dust DRM Clarification

[Login/Join](#)**ms-keaneasy**
UK Forum Manager Posted Mon August 01 2011 02:50

We are aware of some confusion over the inclusion of DRM in the release of From Dust on PC.

To prevent any on-going confusion we would like to clarify From Dust PC will release with DRM requiring a **one-time only online activation**. After which you will be able to play the game offline.

We hope this clears any outstanding confusion on the matter

With thanks



[Ubisoft Support](#)
[Blog](#) ~ [Xbox MVP](#) ~ [Twitter](#)

Posts: **7354** | Registered: **Thu June 05 2008**

Powered by Social Strata

⚡ Topic Closed

[ubi.com](#)  [Ubisoft Forums](#)  [From Dust](#)  [From Dust](#)  From Dust DRM Clarification

[Contact Us](#) | [ubi.com](#) | [Privacy Statement](#)
[Terms of Use](#)

[2]:Tavis Ormandyn lähettämä viesti hänen löytämästään koodinpätkästä,

URL:<http://seclists.org/fulldisclosure/2012/Jul/375>



Full Disclosure mailing list archives

By Date

By Thread

Google™ Custom Search

Search

Re: AxMan ActiveX fuzzing <== Memory Corruption PoC

From: Tavis Ormandy <taviso () cmpxchg8b com>

Date: Sun, 29 Jul 2012 23:34:45 +0200

kaveh ghaemmaghami <kavehghaemmaghami () googlemail com> wrote:

Exploit Title: AxMan ActiveX fuzzing <== Memory Corruption PoC Crash :
<snip nonsense>

Your silly post reminded me of something, while on vacation recently I bought a video game called "Assassin's Creed Revelations". I didn't have much of a chance to play it, but it seems fun so far. However, I noticed the installation procedure creates a browser plugin for it's accompanying uplay launcher, which grants unexpectedly (at least to me) wide access to websites.

I don't know if it's by design, but I thought I'd mention it here in case someone else wants to look into it (I'm not really interested in video game security, I air-gap the machine I use to play games). A few minutes in IDA suggests this might work (untested):

```
x = document.createElement('OBJECT');
x.type = "application/x-uplaypc";
document.body.appendChild(x);
x.open("-orbit_product_id 1 -orbit_exe_path
QzpcV0lORE9XU1xTWVNURU0zM1xDQUxDLkVYRQ== -uplay_steam_mode -uplay_dev_mode
-uplay_dev_mode_auto_play")
```

```
$ printf "C:\\WINDOWS\\SYSTEM32\\CALC.EXE" | base64
QzpcV0lORE9XU1xTWVNURU0zM1xDQUxDLkVYRQ==
```

If someone wants to investigate further, please feel free to do so.

Tavis.

--

taviso () cmpxchg8b com | pgp encrypted mail preferred

Full-Disclosure - We believe in it.

Charter: <http://lists.grok.org.uk/fulldisclosure-charter.html>

Hosted and sponsored by Secunia - <http://secunia.com/>

By Date

By Thread

Current thread:

- [AxMan ActiveX fuzzing <== Memory Corruption PoC](#) kaveh ghaemmaghami (Jul 28)

[3] George Broussardin ja 3D Realmsin viimeinen yhteiskuva
(Broussard keskellä edessä)
-http://www.wired.com/2009/12/fail_duke_nukem/

